TOOLBOX
Entenda nossos heróis

TESOUROS ANCESTRAIS
Alita, anjo de combate

ORDEM MAGIBÉLICA
Conheça os magos de guerra yudenianos

GUILDA DO MACACO
Novo arco de histórias, novo integrante

CONTO
Eu ainda estou aqui

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 140

DICAS DE MESTRE
RETOMANDO O CONTROLE DA AVENTURA

CAVERNA DO SABER
A ARTE DAS ARMADILHAS

RESENHAS
ARANHAVERSO • *CARMEN SANDIEGO* • *BANDERSNATCH*

PIRATAS PIRADOS

Jogue no mundo maluco de *One Piece* usando *Mutantes & Malfeitores*, 3D&T e *7º Mar*

TOOLBOX
Entenda nossos heróis

TESOUROS ANCESTRAIS
Alita, anjo de combate

ADAPTAÇÃO
O mundo maluco de *One Piece*

GUILDA DO MACACO
Novo arco de histórias, novo integrante

CONTO
Eu ainda estou aqui

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 140

DICAS DE MESTRE
RETOMANDO O CONTROLE DA AVENTURA

CAVERNA DO SABER
A ARTE DAS ARMADILHAS

RESENHAS
ARANHAVERSO • CARMEN SANDIEGO • BANDERSNATCH

ORDEM MAGIBÉLICA

Os temíveis magos de guerra puristas, prontos para atacar

HORA CERTA

Quando me mudei para o apartamento onde moro, havia uma construção no imóvel de trás.

A **Camila**, minha esposa apaixonada por datas exatas, vai me corrigir porque eu provavelmente vou errar, mas chuto que o inferno do barulho das máquinas tenha durado pelo menos um ano e meio.

Nesse intervalo, um casal com três filhos pequenos (entre eles, uma menina de colo) se mudou para o apartamento do andar de cima. Quando o bêbe chora, ela grita. E quando todos eles brincam, todos gritam. Se você sentar no sofá da minha sala para assistir um filme, a chance é de 98% de ouvir alguma delas gritando.

Quando a construção do terreno de trás acabou, demoliram o prédio ao lado do nosso. E uma nova construção começou. Primeiro foram as marretas, depois o bate-estaca (imortalizado no meu **Twitter**), e agora todo tipo de ferramentas. Eu poderia fechar a janela do escritório, mas o CALOR portoalegrense (sim, assim mesmo, em caps) transformaria tal medida em suicídio.

O fato é que com tudo isso, em todas estas condições, eu ainda assim tive que entregar a *Dragão Brasil* pronta e impecável. E tive que escrever um singelo editorial exatamente como esse. Também tive que escrever três dos quatro roteiros que compõem ***Ledd Vol. 5***, editar as mais de 700 páginas de ***A Flecha de Fogo*** e discutir os rumos de *Tormenta* em reuniões — sempre divertidas, admito — via Skype ou algo do tipo.

A verdade é que não existe hora certa para criar ou produzir. Às vezes achamos que nossas maiores obras-primas surgirão quando o clima for exato, os astros estiverem a favor e cartas determinarem que sim, quando na verdade qualquer respingo de genialidade surge mesmo é na constância de produção não interessa o que aconteça. Esta revista mesmo, que você não tem em mãos mas ama o suficiente para espremer os olhinhos em frente a tela do computador, surgiu enquanto eu me recuperava de uma incômoda virose.

Sua aventura, sua campanha, seu livro não podem esperar o momento propício. As ideias que gerarão horas e horas de divertimento nascerão de uma infinidade de instantes incômodos. No banheiro. No dentista. Escrevendo em um caderninho ou celular no ônibus.

É muito mais volume do que toque divino. E como diz **Leonel Caldela**, trabalho. Muito trabalho.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Camila Gamino da Costa, Claudio Pozas, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armagedon" Teske, Rogerio Saladino, Tiago Ribeiro, Thiago Rosa

Arte: Heitor Amatsu, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Heitor Amatsu

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Vem aí o cronograma da Jambô!

6 Pergaminhos dos Leitores
A Flecha de Fogo faz mais uma vítima.

10 Resenhas
Aranhaverso, Carmen Sandiego, Bandersnatch.

14 Dicas de Mestre
Saiba como recuperar o controle de sua mesa!

20 Adaptação: One Piece
Navegue no mundo maluco de Eiichiro Oda.

36 Toolbox
Hora de entender nossos heróis.

44 Gazeta do Reinado
Os Puristas querem o mar.

46 Caverna do Saber
Cuidado! É uma armadilha!

52 Conto
Eu ainda estou aqui, de Davide Di Benedetto.

64 Gabinete de Saladino
Os melhores e piores do ano, no Troféu Gabinete!

70 Encontro Aleatório
Claudio Pozas conta como é ilustrar *D&D*.

74 Ordem Magibélica
Enfrente (ou seja) um mago de guerra de Yuden!

90 Pequenas Aventuras
Férias interestelares para seu grupo.

92 Chefe de Fase
Broly, chacoalhando *Dragon Ball* na porrada!

96 Tesouros Ancestrais
Alita, Anjo de Combate.

108 Anteriormente...
Um novo integrante para a Guilda do Macaco.

112 Amigos de Klunc
Cada vez mais que dois amigos!

118 Extras
Um *making of* de arte por Ricardo Mango.

A CAPA

Recém chegado ao time, **Heitor Amatsu** retratou os perigosos magos de guerra de Yuden e sua terrível fortaleza móvel! Além disso, Heitor também é um dos artistas de ***Ledd Vol. 5***, mangá com roteiros de nosso editor, **J.M. Trevisan**!

Notícias do Bardo

Mais romances de D&D, demônios e dados de sorvete!

Os romances mais clássicos de D&D estão de volta ao Brasil

DRAGONLANCE

No ano passado a Jambô concluiu a publicação da *Trilogia do Elfo Negro*, um clássico da fantasia medieval. Agora, em 2019, a linha de romances de *Dungeons & Dragons* continua!

Além da continuação da série *A Lenda de Drizzt*, este ano teremos os romances de um dos mundos de campanha mais queridos dos fãs de D&D: *Dragonlance*! E desta vez estamos falando de DUAS trilogias, ambas escritas por **Margaret Weis** e **Tracy Hickman**.

A primeira delas, *Crônicas*, conta como um grupo peculiar de aventureiros (entre eles o dividido meio-elfo Tanis, o rabugento anão Flint Fireforge e o inquieto kender, Tasslehoff Burrfoot) se viu envolvido na Guerra da Lança, um conflito que ameaçava trazer de volta ao mundo de Krynn, Takhisis, a Deusa dos Dragões, e suas crias.

A segunda, *Lendas*, da prosseguimento às aventuras, seguindo principalmente Raistlin, um mago de saúde frágil e ambições enormes, e seu irmão gêmeo, o musculoso guerreiro Caramon, além do favorito Tasslehoff. Prepare-se para viagens no tempo, gladiadores e romances nos três livros que compõem a série!

Crônicas e *Lendas* serão lançadas no decorrer de 2019, com data a confirmar.

Symba, não Simba

Depois do sucesso de *Shadow of the Demon Lord*, a Pensamento Coletivo traz um novo RPG de fantasia sombria. *Symbaorum* convida os jogadores a explorar a enorme floresta de Davokar em busca de tesouros, conhecimento esquecido e glória

Este RPG sueco foi lançado em 2014, com uma versão em inglês em formato digital em 2015 e físico em 2016. A versão nacional terá cerca de 280 páginas, com miolo colorido em papel couchê 115g e capa dura. A arte é de tirar o fôlego!

Symbaorum está em **financiamento coletivo no Catarse**.

Não coma seus dados

Se tem uma coisa que RPGista adora, é dado. Não importa quantos você tenha, sempre vai querer mais. De vez em quando aparecem dados tão bonitos que você compra na mesma hora. Mas será que algum dado já te deu fome?

O canadense **Marc Shubert** decidiu que estava na hora disso acontecer. Para isso, ele criou dados baseados em sorvete. São todos lindos, mas não são para comer! Nada de devorar aquele d20 que acabou de rolar 1!

Os dados de sorvete estão em financiamento coletivo no **Kickstarter**.

Zak S acusado de abuso

O game designer americano **Zak S** foi denunciado publicamente como abusador por sua ex-namorada **Mandy Morbid** e duas outras mulheres.

Premiadíssimo, Zak já recebeu três Ennies de ouro e quatro de prata. Seu trabalho se concentra principalmente no RPG old school *Lamentations of the Flame Princess*, mas também atuou como um dos consultores de *Dungeons & Dragons 5E* e é autor de *We Eat Blood*, mistura de game e livro interativo baseado no universo de *Vampiro: a Máscara*.

Diversas figuras do meio do RPG se pronunciaram a respeito, condenando as atitudes de Zak e as que não se manifestaram foram cobradas publicamente.

O site DriveThruRPG, maior plataforma de venda digital de RPG, baniu os produtos do autor. Eles ainda fizeram uma doação no valor de todos os lucros já obtidos com o trabalho dele para uma organização de caridade focada em vítimas de abuso.

A Wizards of the Coast, **através de um comunicado**, anunciou que tirará o nome de Zak dos créditos da edição digital do *Player's Handbook* e das impressões futuras do livro.

Zak S nega as acusações. O relato extremamente perturbador de Mandy está disponível no **Facebook**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações sagradas, apoiadores da nova *Dragão Brasil*! Muitas perguntas hoje! Sem demora e sem enrolação, vamos a elas e...

— Paladino! Você não acabou de ler ***A Flecha de Fogo***, né?

— Hum... não tive tempo, estava ocupado com...

— Você voltou a assinar Crunchyroll?!

— Mas Paladina, aquele anime do slime é tãão legal...

Império de Jade

Grandes amigos da Dragão Brasil. Estou lendo ***Império de Jade,*** *me preparando para ajudar na restauração da ilha de Tamu-ra. Primeiramente queria dizer que estou gostando muito das mudanças na mecânica de regras, mas alguns detalhes me deixaram em dúvida:*

1) *A rajada de golpes e ataque chi do monge só funcionam com armas de monge. Em um primeiro momento pensei, "então não posso fazer uma rajada de golpes desarmado?" Mas depois vi, na caixa da página 148, que ataque desarmado é uma das "armas" do monge. Então a antiga regra de* TRPG *continua? Ainda posso usar essas habilidades desarmado?*

2) *A arma simbionte do onimusha diz que "quando você recebe este bônus, pode também mudar suas escolhas anteriores". Então, quando o onimusha de 6º nível no exemplo (com uma* katana defensora congelante +1*) sobe para 8º nível, ele pode mudar a arma para uma* katana exorcista +1*? O mesmo vale para armadura simbionte?*

3) *A extorsão do yakuza permite escolher vários efeitos. Mas, quando ele usa a habilidade, todos os efeitos acontecem, ou ele escolhe quais vão funcionar? Por exemplo, um yakuza de 5º nível com os efeitos Abalar e Cabeça Baixa; quando usa extorsão (ao custo de 1 PM), ambos se manifestam?*

4) *Aparentemente cada membro da Família Celestial tem um equivalente no Panteão. A maioria é facilmente identificável, mas dois me deixaram na dúvida: Liu'Yan-sama, o Mentiroso, e Hyaku-nen, o Imortal. Imagino que um seja equivalente a Sszzaas e o outro a Hyninn, mas eu diria que ambos se encaixam como Mentiroso. Como Thyatis provavelmente é Hinotori-sama, o Pássaro de Fogo, suponho que Sszzaas seja o Imortal. É isso?*

5) *O talento Canalizar o Vácuo permite escolher quais criaturas sofrem dano e quais recuperam PV. Essa escolha é individual? Tipo, o João e a Maria vão sofrer dano e a Chica e o Zé vão recuperar PV (exemplos péssimos, eu sei, mas enfim...).*

6) *Os talentos Companheiro Animal e Companheiro Espiritual concedem um aliado iniciante. Ambos também dizem que o Companheiro avança conforme o personagem avança de nível. Mas se o personagem adquire o talento no 6º nível, o aliado será iniciante ou veterano? E se estiver acima de 12º nível quando adquire o talento, será um aliado mestre?*

7) *Os talentos Energia Apavorante, Energia Dominadora e Energia Fascinante fazem com que a habilidade canalizar energia funcione de formas diferentes. Mas o personagem ainda pode usar a habilidade para curar/causar dano, mesmo tendo esses talentos? Ou ele substitui uma capacidade pela outra?*

8) *Em* Império de Jade *não há tendência, a Honra substitui essa característica de uma maneira muito criativa e interessante. Mas a Honra nem sempre está diretamente relacionada a bondade ou maldade. Se um personagem do Reinado, construído com as regras de* TRPG*, chega em Tamu-ra e conjura* detectar bem/mal/caos/ordem*, o que aconteceria? Fica nas mãos do mestre julgar como a magia vai funcionar?*

Abraços e sucessos críticos!

Maury "Shi Dark" Abreu

1) Exatamente. O ataque desarmado é considerado, para todos os efeitos, como uma arma de monge. Você pode realizar rajadas de golpes e ataques chi normalmente, mesmo de mãos vazias.

2) É verdade que o onimusha pode mudar suas escolhas anteriores de habilidades para a arma simbionte. No entanto, mesmo escolhendo esse caminho aberrante todas as vezes, um onimusha de 8º nível só poderia ter uma arma +4 (pois a arma recebeu bônus apenas nos níveis 2, 4, 6 e 8). Uma katana exorcista +1 tem bônus total +5; o onimusha só pode tê-la chegando ao 10º nível.

3) Extorsão oferece vários efeitos, mas o yakuza pode usar apenas um deles por vez (gastando uma ação de movimento e 1 ponto de magia).

4) Não podemos confirmar nem negar nada! Como diz o próprio livro básico, a Família Celestial tem ligação com o Panteão do Reinado, mas não é uma relação direta. Apontar todos os equivalentes é impossível; mesmo aqueles "facilmente identificáveis" podem ser divindades diferentes do que parecem.

5) Exemplos péssimos, mas resposta certa! Sim, o jogador pode escolher como cada criatura será afetada.

6) O nível do aliado depende do nível atual do personagem, não importando quando ele pegou o talento. Então, um personagem de 6º a 11º nível recebe um aliado veterano, e um personagem de 12º nível ou mais recebe um mestre.

7) Em todos os casos, você ainda pode escolher curar/causar dano, ou então usar o benefício do talento.

8) Uma regra de conversão tendência/Honra pode ser encontrada na ***Dragão Brasil 116***. Mas sim, o mestre também pode julgar cada caso como achar melhor.

— Esse negócio de honra parece complicado, preciso estudar mais! Paladina, pega o livro ali pra mim?

— Pedindo algo que podia fazer sozinho. Violação leve, perde 1 ponto de Honra.

— HEIN? MAS JÁ?!!

Acompanhando Tormenta

Olá. Conheci o RPG pelo 3D&T, na época do manual vermelho, jogando no cenário de Tormenta. Logo me vi apegado à literatura desse mundo, pelas antigas revista Tormenta. Hoje não tenho o mesmo tempo para jogar RPG, reunir-se com os antigos amigos tá difícil — mas continuo acompanhando a história de Arton fielmente pelos romances, livros de Tormenta RPG e agora também pela nova Dragão Brasil, que comecei a apoiar, mesmo sem estar jogando, pois esse é meu agradecimento pelo incrível trabalho, pela obra fantástica que continuam a produzir.

Se eu tivesse que fazer um pedido, seria que por favor aumentem o conteúdo de Gazeta do Reinado, sempre adorei ler as notícias. Também queria uma coluna ou sessão sobre novas vilas e cidades dos reinos.

No mais, um abraço a todos.

Neto Andrade

Neto, seu apoio e lealdade são muito importantes para nós. Não fosse por você e outros fãs, nem estaríamos aqui para produzir mais e mais Tormenta. Nós, os autores, criamos Arton — mas são vocês que o mantém girando, são vocês que o mantêm vivo!

Os Goblins de Valkaria também agradecem a você por prestigiar a Gazeta. Eles prometem estudar a ideia para uma coluna sobre novas vilas — isto é, se acharem alguma de onde não sejam expulsos!

Druida Náufrago

Saudações, paladinos clássicos e variantes. Envio essa missiva de meu trágico exílio em Galrasia por meio deste mensageiro animal — por favor não estranhem a calopsita atroz, a gente se vira como pode. Se ela tentar devorar o Paladino, deem uns amendoins que ela se acalma.

1) ***Tormenta Alpha*** *diz que aço-rubi ultrapassa a Armadura Extra natural dos Lefeu, mas a Vantagem Única Lefeu não dá Armadura Extra.*

2) *Ainda em Tormenta Alpha, devo considerar que todos os ataques e defesas Lefeu são de Matéria Vermelha?*

3) *Não rola um preview das regras de A*

Flecha de Fogo na DB? Meu grupo está louco pra jogar em Lamnor!

4) *Tesouros Ancestrais de Alita Battle Angel, por favor! É um dos meus mangás favoritos e foi a primeira adaptação que joguei na vida.*

5) *Que tal uma atualização das antigas adaptações de Dragon Ball, aproveitando o Super e o filme do Broly?*

6) *Tragam os Dragões de Marfim de volta! São os monstros mais legais de Moreania.*

Por fim, muito obrigado por todos esses anos de trabalho pelo RPG no Brasil. Não sei como a minha vida seria sem o trabalho de vocês, mas com certeza seria menos interessante.

Sturm Roeru, druida náufrago em Galrasia (será que dá pra cruzar o Mar Negro de jangada?)

Muito obrigado por sua mensagem, bom Sturm. Obrigado também pelo bichinho, eu sempre quis um chocobo! Paladino, deixa minha futura montaria em paz!

1) Na verdade, a habilidade Criatura da Tormenta diz que os Lefeu possuem as imunidades do kit Criatura da Tormenta — que inclui, sim, Armadura Extra.

2) Não. Matéria vermelha é um material especial que vem dos Lefeu, mas criaturas da Tormenta não têm suas propriedades.

3) Não se preocupe, já existem planos para mais material de campanha baseado em A Flecha de Fogo.

4) Certamente já notou que esta edição da DB trouxe boas notícias para você!

5) Outra vez, esta DB tem boas notícias!

6) Como os quellons na edição anterior, aguarde material extra para ***Reinos de Moreania*** em futuras edições da DB.

— Paladina! Chama de volta esse bicho! Já esburacou minha armadura toda!

— Azar seu, ninguém mandou você estragar meu otyugh celestial!

— FOI ELE QUE ME ESTRAGOU!!!

Clérigos de Thyatis

Olá, pessoal da DB e toda sorte de paladinas e paladinos! Um tópico QUENTE desde o lançamento de A Flecha de Fogo *são os clérigos de Thyatis, o deus da ressurreição e segundas chances. Seus clérigos podem adquirir o talento Dom da Ressurreição, que permite lançar a magia* ressurreição *por seu custo normal, mesmo que não possam normalmente lançar magias de 7º nível.*

Minha dúvida é: os clérigos de Thyatis com esse talento ainda precisam gastar um diamante de 10.000 TO para usar a magia?

Vamos ter um "Manual da Flecha de Fogo"? Fiquei fascinado pelo continente de Lamnor!

Um mestre que quer ressuscitar seus jogadores para matá-los de novo!

Dom da Ressurreição, talento de Poder Concedido visto na caixa ***Mundo de Arton***, realmente permite lançar ressurreição mesmo em níveis baixos, mas com limitações (não funciona duas vezes com a mesma pessoa, e o ressuscitado pode receber uma missão). A boa notícia é que, justamente por essas limitações, você não precisa do diamante normalmente exigido para conjurar a magia.

Ah sim, aguarde notícias sobre material de campanha para ***A Flecha de Fogo!***

— Agora que falou nisso, um clérigo desses me ressuscitou uma vez...

— Mesmo? E recebeu alguma missão?

— Ora, POR QUE você acha que estou aqui respondendo os Pergaminhos até hoje? Por salário?!

LENDAS LENDÁRIAS

Metagame do Bem

Eu, mago recém incluído no grupo, fazia bom uso do truque mensagem para uma boa diplomacia particular com o samurai da equipe. Em certo momento, a ladina puxa minhas vestes e aponta para a cabeça, certamente pedindo uma conversa pessoal.

— Alguma coisa lhe chama a atenção, Senhora da Furtividade? — me ajeito na cadeira, tentando ver algo anormal.

— Na verdade é algo que você possui!

— Então me diga, com o que posso lhe ajudar?

— Quando você vai abrir o Bis?

Aruki, Futuro Lich (ou o cara que leva o Bis), Promissão/SP

Deus do Conhecimento

A aventura era sobre buscar artefatos conectados às famílias dos aventureiros, que haviam sido praticamente extintas. Diante do Deus do Conhecimento, os aventureiros recebem o direito de fazer três perguntas.

— Existe um objetivo final ao reunir todos os itens? — Pergunta a ladina.

— Sim — responde a entidade.

Irritados com a resposta vaga, os aventureiros passam quinze minutos pensando na forma mais cuidadosa de perguntar onde os itens estavam ocultos, e conseguem a resposta.

— Você não podia ter respondido isso antes? — solta o clérigo do Mar.

— Sim — responde o deus, e some.

Calvin, Rio de Janeiro/RJ

Clérigo do Desconhecimento

Dois clérigos de 7º nível conversando em uma campanha de Pathfinder. Quando um deles falha em reconhecer um símbolo sagrado, o outro questiona:

— Você não tem Conhecimento em Religião?! Como pode ser um clérigo e não ter essa perícia?!

— E nadar, você sabe? Cada um com suas necessidades!

Calvin, Rio de Janeiro/RJ

Sincretismo Religioso

Paladino: "Vou rezar para o meu deus pedindo por proteção."

Mestre: "Qual é o seu deus mesmo?"

Paladino: "Olha, pra falar a verdade, não lembro. Faz o seguinte, vou rezar para o que estiver mais perto, então."

Raulzito2112

Classe Errada

Os aventureiros encontram goblins pacíficos na floresta. A ranger resolve roubar a espada de um deles, o que provoca um combate. A druida bondosa tenta parar a luta, sem sucesso. Após massacrar os goblins (e seus reforços), começa uma discussão entre a ranger e a druida:

— Por que você roubou os goblins? Eles não fizeram nada!

— Porque eu sou ranger, minha classe diz que eu roubo!

— Isso é ladino, não ranger!!

— Sério?? Desculpa, eu achei que era uma bandida perigosa!

João Lira

Muito Honrado

O samurai do grupo, Tanakh Hadassah, após derrotar uma tribo gnoll, exige o tesouro das vítimas em troca de poupar suas vidas. O chefe gnoll entrega a bolsa e o samurai honra a promessa, deixando que fujam. Mas o samurai paga o preço por sua ingenuidade: a bolsa estava vazia.

André Luis

Não Muito Honrado

O grupo de aventureiros alcança um batalhão de orcs. O mago Buddy, percebendo nossa desvantagem numérica, conjura sua magia: os orcs caem em sono profundo e sobrenatural.

Com o batalhão fora do caminho, podiam prosseguir com a jornada. Seria a vez do anão guerreiro Garl Brygger e o druida Akeem guiarem o grupo. Mas o impulsivo samurai aproveita para atacar um orc adormecido, assim despertando o batalhão inteiro...

André Luis

ARANHAVERSO

MILES MORALES NA TELONA E MUITO MAIS (MUITO MESMO)

Miles Morales é um menino normal de Nova York até ser picado por uma aranha radioativa. Parece familiar? Além dos temas de poder e responsabilidade que costumam estar ligados ao Homem-Aranha, esse novo cabeça de teia lida também com o legado heroico da máscara.

O protagonista Miles Morales foi criado nos quadrinhos por **Brian Bendis** para substituir Peter Parker após a morte deste no universo Ultimate. No filme, Miles lida com uma situação parecida. A diferença é que ele encontra Aranhas de outras dimensões que servem de aliados e mentores conforme ele lida com um plano do Rei do Crime.

Entre os aliados está um Peter Parker mais velho, que serve como espelho da relação dos dois Homens-Aranha nos quadrinhos. Junta-se a ele a favorita do público, Gwen Stacy, como Spider-Gwen (infelizmente sem o destaque que merece). Os três servem como o núcleo do filme, com Miles inseguro, Gwen habilidosa e Peter desiludido. Eles não estão sozinhos, contando com o Homem-Aranha Noir (dublado por **Nicolas Cage** na versão em inglês e **Ricardo Schnetzer** em português), a robótica SP//dr (inspiradas no universo dos mangás) e o Porco-Aranha.

Embora não seja o único vilão do filme, Wilson Fisk é apresentado de uma forma muito interessante (seu tamanho colossal é inspirado na versão do artista **Bill Sienkiewicz**). Mesmo com a interpretação de **Vincent D'Onofrio** vívida na memória, é fácil entender as diferenças entre as duas visões desse personagem. Ameaçador, brutal e trágico, o Rei do Crime em *Aranhaverso* recebe pouco tempo de tela mas aproveita bem o que tem. Outro antagonista de destaque é o Gatuno, dublado magistralmente por **Mahershala Ali** na versão em inglês e **Ronaldo Júlio** em português. Ele tem um elo emocional com Miles, aproveitado na medida certa. Outros oponentes do amigão da vizinhança dão as caras na história, incluindo uma versão surpreendente do Dr. Octopus.

Aranhaverso conta com um estilo de animação único. O filme todo é hipnotizante, com imagens grandiosas e composições de tirar o fôlego. A trilha sonora, carregada de hip hop, reflete o protagonista muito bem.

Seja na figura do tio de Miles como o parente legal metido no que não deve ou no momento em que o protagonista comenta que seu sentido de aranha está sempre tilintando, Aranhaverso não deixa de abordar o racismo institucionalizado. Isso não poderia ser diferente em um filme com protagonista negro, mas a sutileza e respeito com que esses assuntos são abordados é louvável. E fique esperto: como não pode faltar em filmes de super-heróis, Aranhaverso tem cena pós-créditos!

Apesar do ritmo frenético, às vezes difícil de acompanhar, *Homem-Aranha no Aranhaverso* é uma grande surpresa da Sony. Um filme divertido, bonito e agradável que talvez seja a melhor adaptação do cabeça de teia para a tela grande.

THIAGO ROSA

CARMEN SANDIEGO

UM CLÁSSICO DE ROUPA NOVA

***Carmen Sandiego* é um clássico, seja dos games, seja da TV. Um clássico que até então eu não conhecia.**

Não vou fingir que fez parte da minha infância ou que eu ao menos sabia do que se tratava; não fazia ideia do que ou quem era Carmen Sandiego até a Netflix anunciar sua nova série animada. A primeira coisa que me chamou a atenção para sua existência foi o barulho de uma galera saudosista e revoltada com a nova roupagem da personagem: se não fosse por eles, talvez a animação me passasse batida.

Mas o que mais me atraiu a atenção e me fez realmente querer conhecê-la foi o traço: leve, bonito, com cores muito, muito vivas, característica marcante dos desenhos atuais.

A animação conta a história da personagem título, famosa ladra treinada numa grande "escola para ladrões" que faz do crime um estilo de vida e uma forma de melhorar o mundo, ao melhor estilo "Robin Hood". Ao "lado" do amigo virtual Player, Carmen combate grandes roubos contra a humanidade do seu jeito — e sempre com seu elegante sobretudo e chapéu vermelho, marca registrada da personagem.

A série é uma delícia de assistir: leve, divertida e... Educativa. Isso mesmo, Carmen e Player mostram curiosidades e informações sobre os lugares do mundo onde acontece cada missão — e confesso que muitas delas eu também não sabia. Apesar disso, não me prendeu a ponto de eu querer maratonar loucamente como fiz com *She-ra*: é boa, mas obviamente voltada para um público-alvo infantil.

A história de como Carmen surgiu é muito legal, e o fato da personagem ser de origem sulamericana me chamou muito a atenção; é raro uma personagem "nossa", e isso instiga a seguir assistindo. A animação, apesar deste clima leve e descontraído, trata a si mesmo e sua história de forma séria e emocionante. O último dos dez episódios — cada um com cerca de vinte minutos — revela segredos surpreendentes e deixa a série completamente aberta para a segunda temporada (já tenho algumas teorias, inclusive!).

Outro ponto alto é a dublagem: me surpreendi ao descobrir que a voz brasileira de Carmen é da atriz **Maria Flor** (conhecida de novelas globais e da série *Aline*), e que este é seu primeiro trabalho no ramo. A voz combinou lindamente com a personagem e o trabalho ficou muito legal. Aliás, a dublagem toda foi uma das coisas que mais gostei. Na lingua original, a dubladora da protagonista é a atriz **Gina Rodriguez**, que viverá Carmen Sandiego no filme live action da série.

Enfim, *Carmen Sandiego* é uma animação claramente voltada para um público-alvo infantil, mas que nós, adultos, podemos aproveitar como uma pausa deliciosa para relaxar.

Mais que recomendado, me parece parada obrigatória pra quem já curtia esse clássico e uma indicação certeira para aqueles que, como eu, estão conhecendo Carmen só agora.

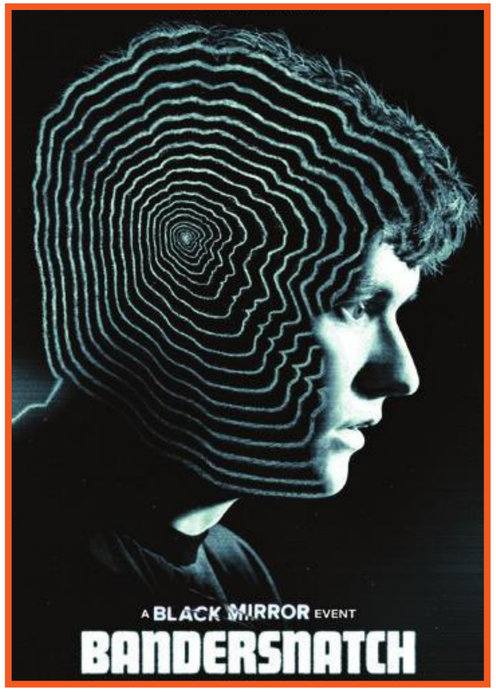
CAMILA GAMINO

RESENHAS

BANDERSNATCH

UMA NARRATIVA INTERATIVA SOBRE NARRATIVAS INTERATIVAS

***Black Mirror: Bandersnatch*, lançado pela Netflix, é um filme dirigido por David Slade e roteirizado por Charlie Brooker (criador da série *Black Mirror* como um todo e do pouco conhecido Dead Set, que coloca o Big Brother britânico no meio de um ataque de zumbis). A novidade e principal apelo aqui é a interatividade: em determinados momentos são apresentadas escolhas ao protagonista, e o espectador decide o que deve fazer, afetando assim o andamento da história. Sim, muito provavelmente você já viu isso em algum lugar!**



É comum se identificar com o protagonista de um filme, livro ou quadrinho. Mesmo com os demais personagens de uma obra isso acontece bastante — até com os vilões é possível encontrar ligações. Mas imagine poder não ser somente audiência. E se pudéssemos fazer com que nossas decisões manipulassem o andamento da história? Se, além disso, pudéssemos simular, em um ambiente controlado, a experiência de ser outra pessoa?

O desejo de não apenas assistir uma narrativa, mas participar dela, influenciando em seu andamento, é antigo. Um dos meios de se experimentar histórias assim são as obras de um gênero conhecido como ficção interativa. Os anos 1970 foram emblemáticos por apresentar jogos de computador com aventuras em texto, como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*, em que uma descrição era apresentada e o jogador fazia decisões por comandos feitos com inserções de texto. Tudo o que havia na tela eram caracteres sobre um fundo escuro. Anos mais tarde, a inserção de gráficos tornou esta categoria de jogos ainda mais atraente, com obras como *Where in the World is Carmen Sandiego?* e todo o subgênero de jogos *point and click*, como *The Secret of Monkey Island*, Sam & Max, Full Throttle, *Grim Fandango* e *The Dig*.

No Brasil, uma forma de atração interativa, em que os espectadores decidiam o destino dos personagens, ficou muito famosa nos anos 1990 com o programa *Você Decide*, da Rede Globo. Nessa atração, uma história abordando temas polêmicos e dilemas morais era encenada, e o público tinha a chance de ligar para um número de telefone, para decidir o final que gostariam de ver. O mais votado era apresentado na TV.

Voltando os anos 1970, eles também marcam a origem da série de livros *Choose Your Own Adventure* — quase todo rpgista já teve contato com livros-jogos: textos divididos em parágrafos numerados, que descrevem situações e indicam outros parágrafos ao leitor, em que ele deve decidir para qual direção a história seguirá. No Brasil, são mais famosos os livros-jogos da série Fighting Fantasy (conhecidos como *Aventuras Fantásticas* antigamente), publicados atualmente pela Jambô Editora, cujos primeiros volumes foram escritos no início da década de 1980, por **Ian Livingstone**, na época pouco mais que um garoto inglês fascinado por computadores e ficção interativa.

Outro jovem inglês fascinado por computadores e narrativas não-lineares do início dos anos 1980 era Stefan Butler, o protagonista de *Black Mirror: Bandersnatch*. No filme, ele tem o sonho de ser um grande game designer e é chamado por uma empresa para desenvolver seu próprio jogo de ficção interativa: a adaptação de *Bandersnatch*, um livro-jogo que pertencia à sua mãe, falecida. Ajudar Stephan a optar por trabalhar ou não com com a empresa é uma das primeiras grandes decisões do filme, e o desenrolar das consequências dessa escolha mostram que em *Bandersnatch* aquilo que você decide não apenas gera consequências diretas na história dos personagens, mas leva em consideração que *você, o espectador*, está tomando as decisões.

Diferente de quase todos os livros-jogos e jogos digitais de ficção interativa, em que o leitor usa o personagem principal como um tipo de avatar para fazer suas escolhas, em *Bandersnatch* a proposta é que, à medida em que for assistindo/interagindo, o espectador vá entendendo que ele também é considerado um personagem, independente do protagonista. O controle que você exerce na história e na vida de Stefan nem sempre é apenas leitor-avatar — As decisões que você toma não geram apenas consequências para os personagens em questão. Você passa a pensar, gradativamente, sobre o que significa tomar as rédeas da vida de alguém. *Black Mirror: Bandersnatch* é uma obra sobre livre-arbítrio e a ilusão de escolha que temos toda vez que interagimos com um sistema pré-programado, seja ele um jogo digital ou livro impresso. A história sempre sabe mais do que você, podendo mudar do nada, te pregar uma peça ou te provocar.

Neste filme, você não é Stephan — você é *você*, dentro de uma história circunscrita em uma rede de possibilidades. Toda decisão que você toma já está prevista. E, se jogar o suficiente, é possível que os personagens da história se tornem perigosamente conscientes disso…

Nos aspectos técnicos, **Fionn Whitehead** (Stefan) é competente em atuar os diversos estados de espírito do personagem, que podem variar da calma introspectiva ao surto psicótico, em contraponto a seu pai Peter (**Craig Parkinson**) que, mesmo nas cenas mais tensas, mantém um estado de espírito regular, sofrendo variações somente por mérito da fotografia — em geral, ele é retratado com a câmera na altura dos olhos, mas ela se posiciona de baixo para cima, lhe concedendo uma postura de poder quando demonstra mais autoridade.

Este tipo de elemento, assim como o fato da câmera quase nunca estar realmente parada, mesmo quando o filme espera dez segundos a cada vez em que aguarda uma decisão do espectador, dá mérito à direção de David Slade. Neste aspecto fica também o destaque ao fato de que o filme não para totalmente nesses momentos — além da câmera em movimento, algumas incursões de falas sempre são feitas, evitando monotonia. O destaque na atuação, entretanto, fica para **Will Pouter**, no papel do game designer Colin Ritman, um ídolo de Stefan, que trabalha para a mesma empresa que o convidou a desenvolver seu game, e acaba atuando como uma espécie de mentor do protagonista.

O filme também é rico em referências externas — Bandersnatch é o nome de uma das criaturas da obra de **Lewis Carroll** (*Alice Através do Espelho* também é uma forte inspiração para o filme), mas também batizou um projeto de jogo que realmente existiu em 1984, mas foi descontinuado pela falência da produtora. Mais tarde, em 1986, o projeto foi retomado e lançado com o nome de *Brataccas*, para Atari ST. Como é de praxe nas obras da série, há várias auto referências, como a menção ao episódio *Metalhead* e o destaque para o símbolo misterioso do episódio *White Bear*. Até mesmo a própria Netflix pode surgir como elemento, de acordo com as decisões que você toma!

Black Mirror: Bandersnatch é um filme interativo cujo tema é a própria interação, o controle ilusório que temos sobre um jogo, independente se somos o jogador, o idealizador ou o programador. Algumas pessoas podem achar a experiência repetitiva em alguns momentos, mas essa repetição é intencional, porque ela proporciona *experiência*. E é por meio da experimentação, do processo de tentativa e risco, de tomar a iniciativa de ir à frente, sozinhos, que assimilamos algo.

No caso de *Black Mirror: Bandersnatch*, se percebe que por mais que você tenha controle sobre as ações, não é possível alterar o contexto. Toda a história já está escrita e prevê a sua ação sobre ela. No fim das contas, você não tem controle sobre seu destino.

Ou será que tem?

TIAGO ORIEBIR

DICAS DE MESTRE

QUANDO CHEGA A HORA DE COLOCAR A AVENTURA (E OS AVENTUREIROS) DE VOLTA AOS TRILHOS

FORA DE CONTROLE

— Bravos e lendários heróis! Eu os convoquei para que resgatem minha querida filha, raptada pelo dragão Galdranoir, o Devorador das Colinas. Asseguro que serão generosamente recompensados e...

— Com licença, majestade. Pessoal, ainda temos aquele anel dos três desejos? "EU DESEJO A FILHA DO REI AQUI." Pronto, pronto, aqui está a princesa. Agora, majestade, sobre aquela recompensa...?

Preparação. Aquela palavrinha que o mestre de RPG conhece e teme muito. Alguns conseguem lidar com imprevistos, improvisar, tirar soluções da manga. Para outros, produzir aventuras instantâneas não é tão fácil.

Então, acidentes acontecem. A campanha cuidadosamente traçada começa a degringolar, porque os jogadores — ah, esses seres caóticos e imprevisíveis, quase avatares do Deus do Caos! — estão fazendo TUDO diferente do que você esperava. Encontram jeitos malandros de evitar embates épicos. Vencem a masmorra inteira com um atalho. Terminam longas jornadas com um estalar de dedos. Desvendam o grande plano do vilão com uma rolagem de perícia. Derrubam o chefe de fase na primeira rodada. Resolvem a aventura, planejada para durar a tarde toda, com uma só magia.

Ser mestre de RPG é tentar impedir que a esperteza dos jogadores torne tudo fácil demais. É tentar, continuamente, prever o imprevisível.

Conforme a campanha avança, tudo muda. Os personagens sobem de nível (espera-se) e ganham novas habilidades (espera-se). Seus recursos aumentam. Antes barganhavam um precinho mais camarada por uma espada curta, hoje acumulam tesouros de dragões. Antes tinham que ser remendados pelo curandeiro da aldeia, hoje regeneram membros perdidos e ressuscitam companheiros caídos. Antes viajavam a cavalo por semanas, agora teleportam-se através do continente. Oferecer desafios dignos para esse grupo agora envolve mais que aumentar bônus de ataque, classe de armadura e pontos de vida dos monstros.

Como mestre, você não precisa antever *cada* habilidade ou magia do grupo — isso é muito difícil, especialmente em níveis altos. Mesmo assim, estar preparado é seu dever. Planejar uma aventura desafiadora, só para vê-la resolvida em poucos minutos graças a alguma habilidade ou magia não prevista... duro dizer, mas isso é falhar como mestre. Não deixe acontecer.

Fique avisado

• **Tesouro Demais.** Claro que você quer divertir o grupo, claro que quer recompensá-los por missões bem-sucedidas. Mas deixar os jogadores nadarem em ouro pode não ser a melhor maneira de fazê-lo. Ainda que artefatos poderosos não estejam à venda, eles podem não apenas equipar-se com os melhores itens mágicos, mas também ter acesso a suprimentos quase infinitos de pergaminhos, poções e outros consumíveis — especialmente se o grupo inclui um alquimista, artífice, mestre armeiro ou outra classe com habilidades para fabricar itens mais rápido e por menores custos.

Existem maneiras de frear uma superprodução desequilibrada de itens, e ainda transformar isso em ganchos de aventura. Devido à alta demanda, talvez a matéria-prima para fabricar certos itens esteja se tornando escassa, exigindo alguma exploração de masmorras para ser obtida. Artífices rivais podem contratar mercenários para eliminar a concorrência. Adversários especialmente preparados podem acessar meios de destruir seus itens mais fortes, seja com a magia *desintegrar*, seja com a manobra separar (dizem que armas mágicas são raras em Arton porque Klunc, o Bárbaro, vem quebrando todas...). Lembre-se também que os jogadores são agora fontes de tesouro ambulantes; outros aventureiros podem preferir roubá-los, em vez de explorar covis e matar dragões!

• **Voo.** Não é preciso ser um mestre genial para antever esta aqui. Em seus primeiros níveis, os aventureiros passam sufoco para cruzar abismos através de pontes precárias ou cordas esticadas, rezando por bons resultados em testes de Acrobacia — principalmente aquele anão em couraça completa. Também não ficam muito confortáveis sendo transportados por aquele aeronauta goblin, que remenda seu balão em pleno voo com trapos e cuspe.

Mas não demora muito até que tenham acesso a magias ou itens de voo, bastando que um só personagem consiga voar para carregar outros, ou amarrar várias cordas no outro lado. Ainda, em *Tormenta* e outros jogos, várias raças podem voar desde o primeiro nível; já nascem com asas (como os elfos-do-céu), ou podem adquiri-las com talentos (como os aggelus e sulfure). Ou ainda, como os qareen, podem lançar a magia *voo* como habilidade racial.

Em casos assim, para evitar que uma travessia de abismo/fosso/rio seja pouco dramática, adicione algum

DICAS DE MESTRE

complicador. Ventos fortes podem obrigar até os personagens voadores a fazer testes para evitar quedas. Monstros podem estar de tocaia, prontos para atacar viajantes em situação precária. Por falar em monstros, você terá que variar a composição dos encontros; qualquer criatura incapaz de voar ou atacar à distância será presa fácil para um ou mais personagens voadores.

Não há problema em deixar os jogadores aproveitarem essa vantagem uma vez ou outra, mas é bom que sejam alertados; quem pode voar, também pode *cair*. Seja chegando a 0 pontos de vida, ou atingido por alguma magia ou efeito paralisante, em *Tormenta* são 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de queda, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m ou mais. Ou seja, você está feliz e folgado disparando flechas, mantendo-se na altura máxima do alcance de seu arco longo (24m) para ficar longe dos ataques inimigos, até ser atingido por uma seta de besta embebida em raiz paralisante, ou uma magia *imobilizar pessoa* conjurada por um mago voador, ou outro ataque debilitante de alguma criatura. Pois é, prepare-se para doloridos 16d6 de dano — em média 56 pontos, suficientes para matar a maioria dos personagens de 6° nível ou menos.

• **Invisibilidade.** Quem nunca sonhou ficar invisível? Se você pudesse, o que faria? Lutaria contra o crime? Faria todo tipo de travessura? Ainda teria alguma preocupação em obedecer às leis? Essa são as questões propostas no romance original *O Homem Invisível* de **H.G. Wells**, sobre um homem decente que, ao ficar invisível, logo se transforma em um criminoso incapaz de ser detido.

Se os aventureiros têm acesso à invisibilidade, deixe que aproveitem! Não faz mal deixar que passem por algumas sentinelas, pulem um ou mais combates (que você pode reciclar e usar depois). Enganar inimigos é ainda mais divertido que matar inimigos.

Claro, todo abuso exagerado precisa ser contido. Diferente de muitos livros ou filmes, em *Tormenta* e outros jogos você não fica totalmente invisível; está mais para um "efeito Predador", ainda perceptível quando você se move ou quando observado muito de perto. Em termos de jogo, invisibilidade apenas oferece +10 em Furtividade. Aquele anão de armadura barulhenta *ainda* tem grandes chances de falhar no teste!

Em níveis mais altos, mesmo quando os bônus de Furtividade aumentam, invisibilidade deixa de fazer tanta diferença. Os inimigos podem *ver o invisível*, os monstros têm percepção às cegas e outros sentidos especiais, e várias magias ou armadilhas não precisam ver o alvo para afetá-lo.

Também não custa lembrar, invisibilidade vale para os dois lados, e um aliado invisível pode atrapalhar mais do que ajudar. Como comunicar-se com ele em silêncio, sem denunciar sua posição? Como atacar com magias de área, sem saber se ele está em meio aos inimigos? Como ajudá-lo com uma magia benéfica, ou mesmo curá-lo caso ele precise? (Perguntem ao Leonel Caldela sobre o personagem invisível que caiu ferido, sem que ninguém pudesse ver, e morreu porque ninguém veio curá-lo.)

• **Teletransporte.** Quando os jogadores ganham acesso a esta magia, o jogo muda completamente. Grandes jornadas são encurtadas em segundos, encontros aleatórios são evitados, mapas inteiros são "pulados" quando os heróis surgem diretamente na última câmara. Claro, chegar a lugares desconhecidos requer testes de Identificar Magia — mas magias de adivinhação permitem observar o lugar de destino para reduzir a dificuldade. E com altos níveis de Identificar Magia, pode-se alcançar até lugares não familiares sem nenhuma preparação.

Um grupo capaz de teletransporte demanda planejamento especial. Em vez de explorar masmorras e outros lugares misteriosos, os heróis alcançam o ponto de interesse sem enfrentar obstáculos. Como resolver isso? Transformando os "pontos de interesse" no próprio caminho a percorrer. Em vez de avançar em uma masmorra, aposento por aposento, a aventura ganha nova escala — o grupo avança castelo a castelo, cidade a cidade, reino a reino, como se fossem os "aposentos" da masmorra. Em cada novo lugar, um desafio a vencer, um objetivo a cumprir, monstros a derrotar, tesouros a pilhar, então saltar para o lugar seguinte.

Você pode deixar pistas e revelações para que os jogadores saibam qual a próxima parada, mas lembre-se, não há garantias de que eles vão *mesmo* para lá. Sua capacidade de improviso como mestre será testada ao máximo, quando o grupo decidir transportar-se para um lugar que você não mapeou, com monstros ou NPCs que você não preparou. Deixe prontas algumas fichas genéricas, mantenha o *Bestiário* à mão.

Ainda, verifique se os jogadores são cautelosos o bastante para espionar o lugar de destino antes do teletransporte. Afinal, eles não sabem se o lugar estará vazio, ou sediando a Convenção Milenar dos Dragões Vermelhos.

• **Detecção do Mal.** "Muito bom dia, caro viajante. Posso perguntar *detectar-o-mal* qual o propósito de sua jornada?"

Paladinos! Se existe algo que fazem algo melhor que destruir o mal, é estragar emboscadas, traições ou aventuras de mistério. *Detectar o mal* e similares, como *detectar pensamentos* e *discernir mentiras*, tornam muito mais difícil a atuação de algum bandido ou espião disfarçado, tentando roubar os heróis (digo, despertar seu interesse) ou atraí-los para uma armadilha (digo, aventura). Uma história de investigação bem elaborada, com pistas inteligentes levando a cada passo seguinte, acaba arruinada quando o clérigo usa *falar com os mortos* e pergunta à vítima quem a matou.

Depois de jogar o grande vilão da aventura na lava, o grupo invísivel observa

Tudo bem, isso pode ser exagero. O mestre astuto sabe que existem formas de evitar esses problemas, algumas até bem simples ("ele me atacou pelas costas, não vi quem era"). *Dificultar detecção* e *dissimular tendência* também protegem contra esses efeitos, mas — a menos que o mestre seja *muito* discreto — igualmente alertam os jogadores sobre algo suspeito.

Basta manter-se atento, não ser apanhado de surpresa, e tudo ficará bem. O paladino pode detectar uma criatura maligna, mas não um animal treinado, um construto, uma armadilha ou mesmo um ajudante involuntário — a criança de rua que ganhou uma moeda para entregar uma carta ameaçadora aos heróis não é maligna. Use tons de cinza para nublar as conclusões do jogador. Um ladino habilidoso mas honrado, cuja filha está sendo mantida refém pelo vilão, não será percebido como maligno. Da mesma forma, um comerciante ganancioso não será necessariamente um monstro assassino, merecedor de morte imediata.

Um vilão inteligente saberá que os heróis têm meios de descobrir seus planos. Ele usará capangas magicamente protegidos, ou não informados sobre toda a verdade — ou melhor ainda, falsamente informados, levando a conclusões equivocadas ou até armadilhas.

Por outro lado, quando o grupo pode detectar o mal/mentiras, use isso a seu favor. Pense em quantas vezes os jogadores ficaram totalmente perdidos, sem ideia de como prosseguir, ou acabaram pegando algum caminho errado — indo parar looonge da masmorra que você mapeou. Quando suas investigações levam a becos sem saída, quando eles não sabem como prosseguir, cuide para que um NPC culpado apareça e deixe que suas detecções façam o resto.

• **Visão Remota.** Outra maneira garantida de estragar uma surpresa ou mistério são magias como *clarividência/clariaudiência*, uma *bola de cristal* e outros meios de percepção à distância. Mesmo a habilidade de faro, possuída por minotauros e algumas outras raças, acaba com qualquer emboscada.

Uma de suas opções é deixar que os jogadores façam reconhecimento/espionagem como quiserem. Eles saberão o que esperar, estarão preparados para os monstros no próximo aposento — mas *você* também saberá de seus planos e preparativos. Os monstros não estarão cientes

Confesse: você nunca tinha imaginado Ferren Asloth lendo a Gazeta do Reinado

desses planos, claro, mas você ganha algum tempo para planejar sua estratégia (por exemplo, posicionando mais monstros em um corredor próximo, onde podem ouvir os sons de batalha).

Os jogadores querem espionar o vilão? Tentar conhecer seus poderes ou descobrir seus planos? Você pode apenas deixar que eles vejam um momento absolutamente cotidiano na rotina do vilão, sem qualquer revelação importante ("e vocês testemunham o Conde Ferren Asloth, vestindo roupão e pantufas, enquanto lê a Gazeta do Reinado durante o lanche da tarde"). Ou então aproveite para entregar alguma informação realmente relevante, até mesmo um gancho para uma missão paralela ("mas espere, vocês notam quando o Conde assinala na Gazeta uma notícia sobre um crime ocorrido na cidade vizinha").

Use a visão remota dos jogadores a seu favor, para criar antecipação. Deixe que vejam o chefe final realizar suas maldades, sem poder fazer absolutamente nada para impedir — é uma excelente forma de fazê-los conhecer o vilão sem nenhum risco de derrotá-lo cedo demais. Faça com que testemunhem enquanto ele tortura a criança que foram contratados para salvar. Faça com que ele, em um acesso de raiva, destrua um item mágico que eles queriam *muito*. Faça o vilão *observar de volta* (digamos que ele fez uma boa rolagem de Intuição) e *sorrir!*

• **Qualquer Outra Apelação.** Personagens ganham níveis, ganham novos poderes e magias. Cedo ou tarde, alguma habilidade vai se revelar poderosa demais ou estragar seus planos. Mantenha-se preparado, tente evitar ser surpreendido — mesmo sabendo que *será* surpreendido. Em toda a história do universo, jamais um mestre de RPG conseguiu prever todas as táticas e intenções de seus jogadores.

Quando uma habilidade não prevista ameaça causar problema, você tem dois deveres: não tornar a habilidade inútil (proibindo-a, ou blindando os inimigos contra ela), e não deixar a habilidade prejudicar o jogo (saltando obstáculos ou tornado os outros jogadores inúteis). Podem parecer coisas opostas, mas não são. Como mestre, faz parte de seu trabalho inventar novos desafios para contra-atacar a habilidade apelativa, novas maneiras de manter o jogo difícil.

Você consegue. Você tem, literalmente, mundos inteiros para jogar contra os heróis.

PALADINO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

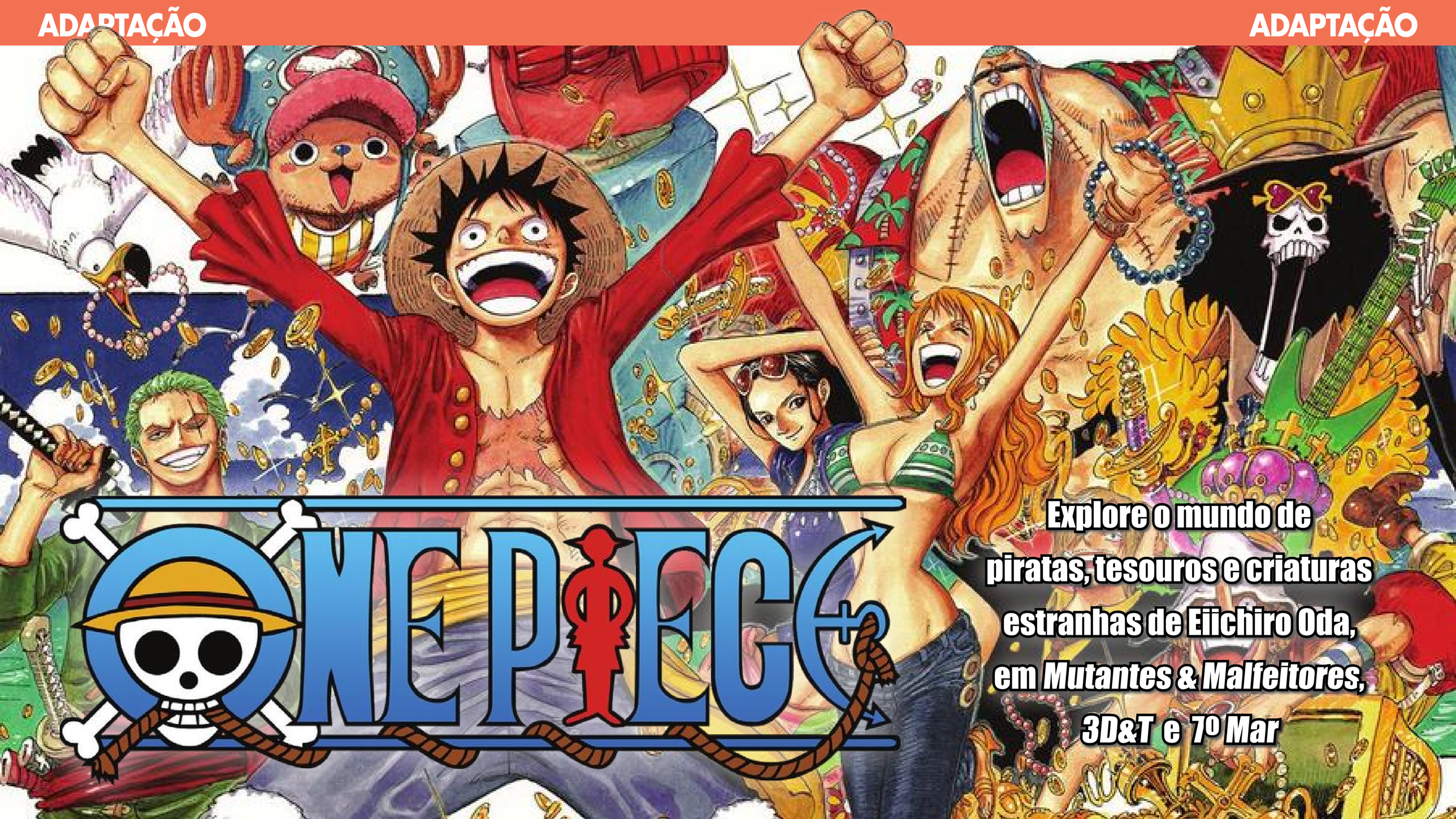
A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO



Explore o mundo de piratas, tesouros e criaturas estranhas de Eiichiro Oda, em *Mutantes & Malfeitores*, *3D&T* e *7º Mar*

One Piece é um mangá criado, escrito e desenhado por Eiichiro Oda. Publicado desde 1997, segue as aventuras de Monkey D. Luffy, um jovem pirata que começa a se aventurar em busca do tesouro lendário e do título de Rei dos Piratas. A partir dessa premissa simples, o mangá se desenrola em uma saga de aventura, humor e lágrimas. Aqui no Brasil, a série já foi publicado pela Conrad e atualmente sai pela Panini.

A obra é um fenômeno cultural, entrando para o *Livro dos Recordes Guiness* como a história em quadrinhos mais publicada do mundo. Em 2015, já havia alcançado a marca de 320,866 milhões de exemplares publicados. Rendeu ainda uma longeva série de animação, muitos videogames, peças de teatro e toda sorte de produto nas mais diversas mídias. O que *One Piece* não tem, pelo menos não ainda, é um RPG de mesa oficial. Felizmente, temos boas alternativas para isso.

- ***3D&T:*** nosso sistema nacional animesco é uma boa alternativa para *One Piece*, com suas reinterpretações dos diversos clichês da mídia. Ele captura especialmente bem o clima dos combates selvagens.
- ***Mutantes & Malfeitores:*** quando se trata de superpoderes, poucos jogos chegam perto da abrangência de *Mutantes & Malfeitores*. Como superpoderes são o que não falta em One Piece, ele funciona bem.
- ***7º Mar:*** as semelhanças entre *One Piece* e *7º Mar* parecem superficiais à primeira vista. Não se trata apenas de incluir piratas! Os diferentes tipos de feitiçaria de Théah servem como base para as frutas do diabo e a espiral de morte representa exatamente como se desenrolam as lutas de Luffy e cia. O grande ponto de convergência é o heroísmo e o otimismo. Poucos jogos capturam tão bem essa mistura quando *7º Mar*.

O Mundo de One Piece

Riqueza, fama, poder...

Um homem conquistou tudo que este mundo podia oferecer, o Rei dos Piratas, Gol D. Roger. Suas últimas palavras antes de sua execução fizeram legiões de todo o mundo se lançarem aos mares:

"Meu tesouro? Se quiserem, podem pegá-lo! Procurem-no! Ele contém tudo que este mundo pode oferecer!" Homens desbravam o caminho de seus sonhos em direção à Grand Line. Assim começou a Grande Era dos Piratas!

— Introdução do anime

A parte mais importante do mundo de One Piece é o mar. Ele é composto por dois oceanos, divididos pela cadeia de montanhas Red Line, o único continente no mundo. Perpendicular a esse continente corre um mar, a Grand Line. Ao redor da Grand Line existem duas regiões chamadas Calm Belts onde as correntes de vento são praticamente inexistentes e o mar é infestado de Reis dos Mares, temíveis monstros marinhos. Fora dos Calm Belts, os oceanos se dividem em quatro mares: North Blue, East Blue, West Blue e South Blue.

A Grande Era dos Piratas

Com a morte de Gol D. Roger, muitos piratas partiram em busca de seu tesouro. Como se acredita que a enorme recompensa esteja em Laftel, a última ilha da Grand Line, os piratas acabam assumindo a função de exploradores e desbravadores na sua busca pelo tesouro.

Muitos piratas não estão interessados em matar e pilhar como no mundo real. Na verdade, há uma quantidade considerável de arqueólogos e historiadores que se tornam piratas para poder descobrir mais sobre o mundo, especialmente o passado escondido pelo Governo Mundial.

Os personagens dos jogadores muito provavelmente serão piratas em busca do tesouro de Roger, o lendário One Piece. Além disso, é essencial que cada personagem jogador tenha um sonho, um grande objetivo que deseja alcançar. Isso serve como um guia de interpretação para o próprio jogador e também como dica para o mestre do tipo de aventura a gerar.

Recompensa

A Marinha oferece uma recompensa pela cabeça de piratas perigosos. Curiosamente, os piratas usam esse valor para se gabar, como uma métrica de suas habilidades e perigos. Esses valores são mais ou menos aleatórios. A cada aventura que os piratas dos jogadores criarem confusão com a Marinha ou o Governo Mundial, jogue 1d6 individualmente para cada personagem e multiplique por dez mil. Esse é o valor pelo qual a recompensa deles aumenta. Você pode multiplicar esse valor pela quantidade de eventos fora-da-lei do pirata (invadir uma prisão, resgatar um prisioneiro, derrotar um oficial e queimar a bandeira do governo seriam um multiplicador de x4).

Nível de poder

3D&T e *Mutantes & Malfeitores* têm níveis diferentes de habilidades disponíveis para personagens jogadores. Para personagens iniciantes de One Piece, o ideal são 12 pontos (*3D&T*) e Nível de Poder 10 (*M&M*).

Frutas do Diabo

A principal fonte de poderes em One Piece são as frutas do diabo. Essas frutas raras concedem incríveis habilidades a quem as come, mas tira para sempre a habilidade de nadar. Elas são a antítese do mar — o contato com a água salgada anula todos os seus poderes e faz o usuário se sentir fraco.

As frutas são divididas em três tipos. O tipo **zoan** é para aqueles que assumem formas animais, incluindo uma forma intermediária. O tipo **logia** é para aqueles que transformam seus corpos em elementos, podendo moldá-los a seu bel prazer. O tipo **paramecia** é todo o resto, desde petrificar a soltar raios de lentidão.

Na dúvida sobre a classificação de um fruto, ele é paramecia.

Grand Line

Para entrar na Grand Line, é preciso ter um navio tratado com prisma do mar para conseguir atravessar o Calm Belt ou passar pela perigosa Montanha Reversa, um sistema de canais onde a água dos outros quatro mares se reúne, formando a Grand Line.

As correntes e clima da Grand Line são imprevisíveis em mar aberto, mas não próximas às ilhas. Há ainda fortes campos magnéticos que tornam as bússolas normais inúteis. A forma de navegar entre uma ilha e outra é usando as Log Poses, que bloqueiam esse campo magnético após a estadia em uma ilha. Também existe a Eternal Pose, configurada para uma ilha específica, não mudando nunca.

Registrando a Bússola

Quando a tripulação chegar em uma nova ilha, jogue 1d6. Um resultado 1 ou 2 indica um tempo de 2d6 horas de registro, um resultado 3 ou 4 indica um tempo de 1d6 dias de registro e um resultado 5 ou 6 indica um tempo de 1d6 semanas de registro.

Alternativamente (especialmente no caso de ilhas já apresentadas no mangá) o narrador pode optar por designar o tempo de registro de cada ilha.

O Governo Mundial

Os mares são controlados quase que totalmente pelo autoritário e poderoso Governo Mundial. Ele funciona como uma associação entre quase duzentos países. Criado há quase um milênio, o GM tem na marinha seu braço forte, mas conta também com a agência de inteligência Cipher Pol e com sua aliança instável com os corsários imperiais.

Escondendo um segredo sombrio nos anos logo antes de sua formação, o Governo Mundial está interessado na manutenção do status quo e faz de tudo para evitar grandes mudanças. Isso os coloca diretamente contra os piratas. Além dos outros concorrentes ao tesouro, o Governo Mundial tende a ser o maior inimigo em campanhas de One Piece.

A Marinha

Uma frota militarizada em escala global já seria impressionante no nosso mundo. Em um mundo tão vastamente dominado por água quanto o de One Piece, é um poder avassalador.

Além de contar com uma rede de informações eficiente, uma quantidade assustadora de membros e oficiais tão poderosos quanto piratas do mais alto calibre, a marinha tem um trunfo na manga. Trata-se do prisma (ou pedra) do mar, um minério raríssimo que cancela as propriedades do fruto do diabo e permite atravessar o Calm Belt.

Prisma do Mar

Este minério cancela os poderes das frutas do diabo. Frequentemente é usado em algemas e barras de cela, para evitar que piratas usem as habilidades de seus frutos. Não é possível usar nenhuma habilidade de frutos do diabo quando em contato com prisma do mar. Armas feitas de prisma do mar ignoram quaisquer defesas advindas dos frutos, incluindo a invulnerabilidade dos logia.

Povos do mundo

Um mundo tão vasto quanto *One Piece* apresenta vários tipos diferentes de povos. Além dos humanos aos quais estamos acostumados, há alguns outros. Todos os povos não humanos correm risco de serem capturados e vendidos como escravos para os dragões celestiais.

Anões. Apesar do nome, anões são mais parecidos com fadas. São minúsculos,com a mesma proporção que os humanos têm com os gigantes. Costumam ter cabeças grandes e narizes pontudos. Sua terra é Green Bit.

Gigantes. Comumente encontrados na vila guerreira de Elbaf, os gigantes são humanoides enormes, com alturas variando entre 12 e 15 metros. Eles costumam ter feições mais exageradas que humanos. Os nativos de Elbaf são tão fortes quanto leais.

Homens-Peixe. Um dos dois povos que habitam a Ilha dos Homens-Peixe sob a coroa do Rei Netuno, são humanoides com traços de animais marinhos, principalmente... peixes. Eles são muito mais fortes que humanos, fisicamente.

Mink. Um povo com feições e características que combinam humanos e animais mamíferos. Possuem fortes habilidades regenerativas e podem canalizar eletricidade naturalmente, uma habilidade chamada electro. São muito fechados na ilha de Zou e raramente recebem visitantes.

Sereias. O segundo povo que compõe os súditos do Rei Netuno. A parte de baixo de seu corpo é de peixe, enquanto a parte de cima é humana. Quando uma sereia chega aos 30 anos, sua cauda se divide em duas, permitindo que caminhe na terra. Os homens são muito mais raros que as mulheres e costumam ter mais características de peixe.

Tribos Humanas. Devido à natureza isolada das ilhas, existem algumas tribos humanas que desenvolveram características físicas distintas ao longo das gerações. Exemplos incluem a tribo de braços longos, cujos membros superiores possuem uma articulação adicional e maior alcance e a tribo de pernas longas, muito altos e rápidos devido a suas pernas poderosas.

Aventuras no Mar

O formato de *One Piece* é bastante simples. Os protagonistas vão para uma nova ilha, conhecem o novo cenário, se envolvem com os problemas dos nativos, fazem novos inimigos e seguem em frente em busca de seus sonhos. É muito similar ao modelo episódico de aventuras de RPG tradicionais.

O que torna o mangá tão interessante é a força das consequências. Anote todos os inimigos derrotados, todas as pessoas ajudadas e guarde-as bem. Várias aventuras depois, traga esses elementos de volta com alguma reviravolta. O antigo adversário precisa se aliar aos heróis para salvar sua amada. O país que eles salvaram de um tirano agora é uma potência que pode ajudá-los a realizar seus sonhos. Um viajante revela ser o companheiro supostamente falecido de um aliado do passado. Isso vai dar para a sua campanha o verdadeiro ar de One Piece.

Poneglyphs

Fãs do mangá de *One Piece* vão perceber que mal tocamos a superfície do meta-arco mais proeminente da história: as origens do Governo Mundial, o século perdido e os poneglyphs.

Como não há informações conclusivas a respeito desse assunto, qualquer coisa que fizéssemos seria pura especulação. De qualquer forma, existe muito mais o que se explorar em *One Piece*.

Deixem essa treta pro bando do Chapéu de Palha.

Regras em 7º Mar

O sistema de criação de personagens em *7º Mar* é muito ancorado em Théah. Dessa forma, são necessárias algumas mudanças para usar o jogo em *One Piece*.

Conceito

Entre as perguntas do Passo 0, Conceito, você precisa trocar as perguntas 16-19 pelas seguintes:

16. Sua Heroína é uma revolucionária

17. O que sua Heroína acha de piratas?

18. O que sua Heroína acha do Governo Mundial?

19. O que sua Heroína acha das frutas do diabo?

Nação

Use as seguintes nações em vez das de Théah. Nem todos são nações propriamente ditas; os mares foram tomados como regiões específicas e cidades ou reinos da Grand Line também são apresentados como opções.

Como alternativa, você pode usar as nações de Théah imaginando-as como ilhas na Grand Line.

North Blue: +1 Panache ou +1 Determinação

East Blue: +1 Vigor ou +1 Panache

South Blue: +1 Finesse ou +1 Vigor

West Blue: +1 Determinação ou +1 Argúcia

Grand Line: +1 Panache ou +1 Vigor

Amazon Lily: +1 Panache ou +1 Finesse

Alabasta: +1 Panache ou +1 Argúcia

Dresrossa: +1 Argúcia ou +1 Finesse

Drum: +1 Vigor ou +1 Argúcia

Elbaf: +1 Vigor ou +1 Determinação

Germa: +1 Argúcia ou +1 Vigor

Goa: +1 Panache ou +1 Vigor

Green Bit: +1 Finesse ou +1 Panache

Kamabakka: +1 Vigor ou +1 Finesse

Sakura: +1 Argúcia ou +1 Panache

Skypea: +1 Argúcia ou +1 Finesse

Zou: +1 Finesse ou +1 Vigor

Formações

Todas as formações específicas das nações são inadequadas para uma campanha de *One Piece*, com exceção de Baleeiro, Bravo, Corsário (em relação ao Governo Mundial em vez de Avalon), Caçador de Monstros, Diestro, Pirata (ambos), Progressista e Révolutionnaire.

As formações gerais podem ser usadas normalmente.

Feitiçaria: Frutos do Diabo

Os efeitos dos frutos do diabo são extremamente diversos. Felizmente, com a grande variedade de tipos de feitiçaria em *7º Mar* é fácil emulá-los.

Zoan

Tipos zoan são similares aos Cavaleiros de Ávalon. O mestre e jogador devem trabalhar juntos para decidir quais são os atributos maior e menor relacionados a cada animal. Não há nenhuma relação com o gesa ou necessidade de expiação, mas os zoan não têm acesso aos glamour de sorte.

Além disso, todo zoan pode se transformar, como o Dom Mudar de Forma de condão da mãe. A mudança de forma não consome pontos heróicos.

Exemplos: Águia (Argúcia Maior, Finesse Menor), Furão (Finesse Maior, Argúcia Menor), Tigre (Vigor Maior, Finesse Menor)

Logia

Tipos logia são similares a Sanderis. Você escolhe um Pacto e Favores normalmente, mas eles não são devidos a nenhum demônio (na verdade são, mas ele nunca cobra). Você pode usar os Pactos disponíveis como base para elementos mais incomuns. Por exemplo, tanto fogo quanto magma podem usar o Pacto de Fogo.

A exceção são os Pactos do Mar, do Conhecimento e do Amor, que são indisponíveis. Ao obter Feitiçaria mais vezes, um Logia nunca pode obter um novo Pacto, apenas novos Favores. Como um Favor Maior, todos os logias podem ignorar completamente um ataque físico, se transformando no elemento de sua fruta.

Paramecia

Cada fruta paramecia é única, sendo muito difícil classificá-la. Mestre e jogador devem decidir juntos qual tipo de feitiçaria mais se assemelha ao poder desejado.

A fruta de Kuma, por exemplo, é equivalente a Porté. As frutas paramecia são o caso mais complicado e devem ser tratadas caso a caso.

Feitiçaria: Haki

Enquanto os frutos do diabo podem ser simulados com a feitiçaria de Théah, o mesmo não vale para o poder do Haki. Quando adquire a vantagem Feitiçaria: Haki, um personagem escolhe um tipo de Haki. Quando adquire a vantagem de novo, ele pode escolher um novo tipo de Haki ou obter um Dado Extra adicional quando usa o poder.

Mantra. Gastando um ponto Heroico, o usuário pode detectar a presença de outras pessoas numa área de mais ou menos um quilômetro, ignorar uma quantidade de dano igual à sua Finesse ou ganhar 2 Dados Extras em Riscos com Armas, Arte da Guerra, Atuar, Briga, Cavalgar, Convencer, Empatia, Esconder, Furto, Mirar, Navegar, Observar e Seduzir

Armamento. Gastando um ponto Heroico, o usuário pode ignorar qualquer habilidade de esquiva ou redução de dano, ignorar uma quantidade de dano igual a seu Vigor ou ganhar 2 Dados Extras em um Risco com Armas, Atletismo ou Briga.

Imperador. Gastando um ponto Heroico, o usuário pode fazer um pelotão de brutamontes desmaiar, fazer um Vilão desmaiar ou ganhar 2 Dados Extras em um Risco com Intimidar.

Duelistas

É muito comum que personagens de One Piece usem armas incomuns. Para estilos de luta, use as escolas de duelistas do livro básico, mas pouquíssimas têm uma estrutura formal. Sinta-se à vontade para inventar novos nomes e reimaginar as armas apresentadas como coisas incomuns e exageradas. O estilo de três espadas de Zoro, por exemplo, é Aldana com três lâminas em vez de duas; o dos Germa é Valroux sem armas.

Regras em 3D&T

Os elementos de *3D&T* se encaixam muito bem em One Piece, necessitando apenas de alguns ajustes.

Vantagens Únicas

Gigante (2 pontos)

Os gigantes têm as seguintes qualidades:

Força +2, Resistência +2. Os gigantes são extremamente fortes e resistentes.

Má Fama: Gigantes são sinal de encrenca. Raramente eles são bem-recebidos em ilhas.

Modelo Especial: Gigantes são muito grandes e não podem usar utensílios feitos para humanos.

Homem-Peixe (1 ponto)

Os homens-peixe têm todas as qualidades da vantagem única Anfíbio, além da abaixo:

Força +1. Homens-peixe são muito mais fortes que humanos.

Mink (2 pontos)

Os mink têm todas as qualidades dos Kemono, além da abaixo:

Electro. Mink recebem Toque de Energia (elétrico) e podem usar essa vantagem gastando metade dos Pontos de Magia normais. Além disso, eles podem personalizar o dano como elétrico como um tipo de dano adicional, sem sofrer penalidade por isso.

Forma Su Long. Alguns minks são capazes de assumir uma poderosa forma de batalha, se tornando oponentes terríveis. Ativar a transformação leva uma rodada inteira e custa 2 PMs. A cada rodada depois da primeira, o mink deve gastar mais 2 PMs para mantê-la. Quando se transforma, o mink recebe F+2 e H+2. Essa habilidade custa 2 pontos adicionais.

Haki

Em 3D&T, cada tipo diferente de Haki é uma vantagem de 2 pontos que dá acesso a algumas magias (escolha duas quando comprar a vantagem). As magias marcadas com * são do Manual da Magia.

Haki da Observação

O Haki da Observação permite detectar a presença de seres vivos, como Sentidos Especiais (Radar).

Magias: Leitura de Lábios, Ligação Telepática*, Olho Arcano*, Parar o Tempo*, Poder Telepático, Reflexos (previsão de movimentos), Sentidos Especiais, Vidência*, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto

Haki do Armamento

Se um ataque recebe um bônus na FA por uma magia de Haki do Armamento, ele ignora Armadura Extra e Invulnerabilidade.

Magias: Armadura Extra (corte, perfuração, esmagamento, Força, Poder de Fogo), Ataque Vorpal, Aumento de Dano, Aumento de Dano Superior*, O Soco de Arsenal, Invulnerabilidade (corte, perfuração, esmagamento, Força, Poder de Fogo)

Haki do Imperador

Qualquer teste de Resistência feito contra as magias do Haki do Imperador deve ser feito com um redutor de -1.

Magias: Coma, Contra-Ataque Mental, Desmaio, Fascinação, Pânico, Paralisia, Sono

Regras em Mutantes & Malfeitores

Frutas do Diabo

Todos os usuários de frutas do diabo têm a complicação Perda de Poder quando em contato com água marinha ou prisma do mar. Os tipos logia têm Imunidade 80 (todos os efeitos de Resistência), mas vários têm complicações sobre condições específicas em que essa imunidade não funciona (como Crocodile com umidade).

Faces dos Cinco Mares

A seguir você vai encontrar alguns dos muitos personagens importantes de One Piece, prontos para serem usados nas suas campanhas.

Boa Hancok

Recompensa: 80.000.000

Governante da tribo Kuja em Amazon Lily, Boa Hancok é famosa como a única corsária empregada pelo Governo Mundial. Ela é considerada uma das mulheres mais belas do mundo e é extremamente arrogante. Secretamente, é apaixonada por Monkey D. Luffy. Isso já a fez agir contra o Governo Mundial em algumas situações e colocou seu status como corsária em risco.

3D&T — 21S

F3, H5, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 60 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Boa Fama, Implemento de Petrificação, Manipulação, Patrono (Governo Mundial), Pontos de Magia Extras x3, Maldição (fruto do diabo), Protegido Indefeso (Luffy)

M&M — NP 12

For 8, Vig 8, Agi 12, Des 12, Lut 10, Int 5, Pro 6, Pre 12

Perícias: Acrobacia 10 (+22), Atletismo 7 (+15), Combate Corpo-a-Corpo 6 (+16), Enganação 10 (+22), Furtividade 3 (+15), Intimidação 10 (+22), Intuição 4 (+10), Percepção 8 (+20), Persuasão 10 (+22).

Vantagens: Ataque Poderoso, Benefício (corsário), Defesa Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2.

Poderes:

Fruto do Diabo (25 pontos)

Aflição 12 (Fortitude; tonto, atordoado, transformado (em pedra); Área (Cone), Sutil).

Ataque: Iniciativa +12, desarmado +16 corpo-a-corpo, dano 8, +10 à distância, dano por arma.

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +10, Aparar +14, Resistência +10, Vontade +12.

Total: Habilidades 146 + Vantagens 6 + Perícias 34 + Defesas 12 + Poderes 25 = 223.

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Apaixonada, **Húbris:** Arrogante, **Força:** 8 **Influência:** 7.

Vantagens: Boxeador, Feitiçaria (Paramecia, transformar em pedra), Reputação (Imperatriz Pirata).

Carrot

Recompensa: não tem.

Carrot é uma mink com feições de coelho, integrante do esquadrão de mosqueteiros de Inuarashi em Zou. Ela sonha conhecer os mares e está realizando esse sonho, pelo menos em parte, após se esconder no Thousand Sunny e sair de sua ilha natal.

Ela gosta de roer coisas e adora cenouras.

3D&T — 18S

F2, H4, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Ataque Especial II (Força), Aceleração, Mink (Su Long), Código de Honra dos Heróis, Ponto Fraco (inexperiente).

M&M — NP 10

For 8, Vig 6, Agi 12, Des 12, Lut 10, Int 2, Pro 10, Pre 2

Boa Hancock de mau humor

Perícias: Acrobacia 8 (+20), Atletismo 8 (+16), Combate Corpo-a-Corpo 2 (+12), Furtividade 8 (+20), Intuição 10 (+20), Percepção 10 (+20).

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Rolamento Defensivo 2.

Poderes:

Mink (8 pontos)

Proteção 2, Sentidos 6 (olfato acurado, aguçado; audição acurada, analítica).

Electro (22 pontos)

Dano 10 (Penetrante); Efeitos Alternativos: Aflição 10 (Fortitude; tonto, atordoado, inconsciente), Dano 5 (Reação).

Ataque: Iniciativa +12, desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 8, electro +10 corpo-a-corpo, dano 10.

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +10, Resistência +10, Vontade +10.

Total: Habilidades 124 + Vantagens 6 + Perícias 22 + Defesas 2 + Poderes 30 = 184.

7º Mar — Vilania 10

Virtude: Vitoriosa, **Húbris:** Imprudente, **Força:** 7 **Influência:** 3.

Vantagens: Boxeador.

Jimbei

TImoneiro do bando do Chapéu de Palha, Jimbei é um pirata veterano que já foi capitão de sua própria frota e membro dos corsários reais. Tão leal quanto é poderoso, já se entregou à morte certa mais de uma vez para ajudar Luffy e seus amigos.

Recompensa: 438.000.000

3D&T — 19S

F5, H3, R5, A4, PdF4, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Ataque Especial IV (Força), Boa Fama, Código de Honra dos Heróis.

M&M — NP 12

For 13, Vig 13, Agi 8, Des 8, Lut 11, Int 6, Pro 6, Pre 4

Perícias: Acrobacia 7 (+15), Atletismo 10 (+23), Enganação 10 (+14), Furtividade 7 (+15), Intuição 10 (+16), Percepção 11 (+17), Persuasão 6 (+10), Veículos 10 (+18).

Vantagens: Ambiente Favorito (Aquático), Agarrar Aprimorado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso.

Poderes:

Homem-Peixe (16 pontos)

Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 10, Sentidos 1 (visão na penumbra) .

Karatê dos Homens Peixe (13 pontos)

Dano 13 (À Distância, Limitado: somente na água ou perto de fontes de água).

Haki do Armamento (20 pontos)

Dano Penetrante 10 (Força), Resistência Impenetrável 10.

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +11 corpo-a-corpo, dano 13, karatê dos homens-peixe +11 à distância, dano 13.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +13, Aparar +11, Resistência +13, Vontade +13.

Total: Habilidades 124 + Vantagens 6 + Perícias 31 + Defesas 7 + Poderes 49 = 217.

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Cordial, **Húbris:** Leal, **Força:** 9 **Influência:** 6.

Vantagens: Academia Duelista (Leegstra), Boxeador, Reputação (Primeiro Filho do Mar).

Monkey D. Luffy

Recompensa: 1.500.000.000

Líder do notório bando do Chapéu de Palha, Luffy é um dos piratas mais procurados do mundo. Quem o conhece logo percebe, porém, que que se trata de um rapaz sonhador e determinado, com um bom coração apesar da bandeira preta em seu navio. A única coisa que gosta mais do que aventura é encher a pança.

3D&T — 33S

F4, H4, R6, A4, PdF0, 30 PVs, 30 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Aceleração, Armadura Extra (esmagamento), Ataque Especial IV (Força), Energia Extra 2, Invulnerabilidade (elétrico), Membros Elásticos, Haki (todos), Transformação de Batalha (F+3, Voo), Código de Honra dos Heróis, Má Fama, Maldição (fruto do diabo).

Magias Conhecidas: Aumento de Dano Aprimorado, Invulnerabilidade (Força), Reflexos, Sono.

M&M — NP 14

For 10, Vig 10, Agi 10, Des 10, Lut 10, Int 0, Pro 10, Pre 10

Perícias: Acrobacia 10 (+20), Atletismo 10 (+20), Enganação 10 (+20), Furtividade 6 (+16), Intimidação 14 (+24), Percepção 14 (+24).

Vantagens: Agarrar Aprimorado.

Poderes:

Fruto do Diabo (47 pontos)

Imunidade 30 (eletricidade, esmagamento), Proteção 4, Alongamento 5, Morfar 4 (Limitado: somente formas com as mesmas cores e texturas que Luffy).

Haki do Armamento (20 pontos)

Dano Penetrante 10 (Força), Resistência Impenetrável 10.

Haki do Observador (8 pontos)

Sentidos (detecção mental de pessoas 2; percepção (haki) 2, radial, rápido, rastrear, sentido de perigo).

Haki do Imperador (28 pontos)

Aflição 14 (Fortitude; tonto, imóvel, adormecido; Área: explosão).

Gear (16 pontos)

Gear 2nd: Agilidade Aprimorada 4, Lutar Aprimorado 4, Velocidade 6; Ativação: movimento.

Efeito Alternativo: *Gear 3rd* Força Aprimorada 4, Lutar Aprimorado 4, Resistência Impenetrável 6; Ativação: movimento.

Efeito Alternativo: *Gear 4th* Agilidade Aprimorada 4, Força Aprimorada 4, Lutar Aprimorado 4, Voo 1; Ativação: movimento, Cansativo.

Ataque: Iniciativa +10, desarmado +11 corpo-a-corpo, dano 13, karatê dos homens-peixe +11 à distância, dano 13.

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +10, Aparar +10, Resistência +14, Vontade +10.

Total: Habilidades 140 + Vantagens 6 + Perícias 32 + Defesas 7 + Poderes 119 = 204

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Corajoso, **Húbris:** Leal, **Força:** 10 **Influência:** 5

Vantagens: Academia Duelista (Boucher), Boxeador, Duro de Matar, Feitiçaria (Paramecia, borracha), Feitiçaria (Haki; Armamento, Observação, Imperador), Não Vou Morrer Aqui.

Nami

Recompensa: 66.000.000

A Gata Ladra Nami teve uma das infâncias mais tristes do bando do Chapéu de Palha. Forçada a abandonar seu sonho de mapear o mundo e trabalhar para os piratas que mataram sua mãe, ela se tornou ambiciosa e calculista ao extremo. Salva por Luffy e companhia, Nami continua sendo ambiciosa e calculista. A diferença é que hoje a Gata Ladra trabalha com companheiros em que confia, usando seus vastos conhecimentos em navegação para cruzar a Grand Line e realizar seu sonho.

3D&T — 17S

F1, H3, R2, A1, PdF3, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens & Desvantagens:

Aparência Inofensiva, Ataque Especial II (PdF, Área), Ciências, Crime, Genialidade, Paralisia; Fetiche (Clima Tact), Ponto Fraco (ganância).

M&M — NP 10

For 2, Vig 2, Agi 6, Des 8, Lut 3, Int 10, Pro 10, Pre 10

Perícias: Acrobacia 10 (+12), Atletismo 4 (+6), Combate Corpo-a-Corpo (bastões) 10 (+13), Combate à Distância (Clima Tact) 7 (+10), Enganação 10 (+20), Especialidade: meteorologia 10 (+20), Especialidade: navegação 10 (+20), Furtividade 14 (+20), Intimidação 5 (+15), Percepção 5 (+15), Persuasão 10 (+20), Prestidigitação 14 (+20), Tecnologia 5 (+15), Tratamento 5 (+15), Veículos 8 (+16).

Vantagens: Ação em Movimento, Armação, Atraente, Avaliação, Defesa Aprimorada, Esforço Supremo (Enganação, Especialidade: navegação, Prestidigitação), Evasão, Fascinar (Persuasão), Iniciativa Aprimorada 2, Maestria em Perícia (Enganação, Especialidade: navegação, Prestidigitação), Rolamento Defensivo 6.

Poderes:

Clima Tact (31 pontos)

Dano 10 (À Distância, Área (Explosão); Efeitos Alternativos: Dano 4 baseado em Força, Dano 10 (À Distância, Penetrante), Aflição 10 (Fortitude; tonto, atordoado, inconsciente), Facilmente Removível).

Ataque: Iniciativa +14, Clima Tact +13 corpo-a-corpo, dano 7, Clima Tact +10 à distância, dano 10.

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +12, Resistência +8, Vontade +10.

Total: Habilidades 102 + Vantagens 21 + Perícias 61 + Defesas 21 + Poderes 31 = 216.

7º Mar — Vilania 10

Virtude: Esperta, **Húbris:** Gananciosa, **Força:** 3 **Influência:** 7.

Vantagens: Acostumada a Beber, Cooperativa, Noção de Tempo, Pertence Característico (Clima Tact), Senso de Direção, Traço de Genialidade (meteorologia).

Oficial da Marinha

Recompensa: não tem

Um oficial da marinha pode ser um oponente extremamente perigoso para criminosos comuns, mas dificilmente é um grande obstáculo para piratas.

3D&T — 8S

F1, H2, R2, A1, PdF2, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Patrono (Marinha), Munição Limitada.

M&M — NP 8

For 4, Vig 4, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 2, Pro 2, Pre 2

Perícias: Atletismo 4 (+8), Combate Corpo-a-Corpo (espadas) 4 (+10), Enganação 3 (+5), Furtividade 6 (+9), Intimidação 5 (+7), Percepção 5 (+7), Persuasão 8 (+10), Veículos 7 (+10).

Vantagens: Benefício (oficial da marinha), Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 5.

Poderes:

Arsenal da Marinha (9 pontos)

Dano 10 (À Distância, Inconstante; Efeito Alternativo: Dano 2, baseado em Força; Fácil de Perder).

Ataque: Iniciativa +7, desarmado +6 corpo-a-corpo, dano 4, sabre +10 corpo-a-corpo, dano 6, pistola +6 à distância, dano 10.

Defesa: Esquiva +7, Fortitude +9, Aparar +7, Resistência +9, Vontade +8.

Total: Habilidades 52 + Vantagens 7 + Perícias 21 + Defesas 16 + Poderes 9 = 105.

7º Mar — Vilania 5

Virtude: Corajoso, **Húbris:** Leal, **Força:** 4 **Influência:** 1

Vantagens: Espadachim.

Roronoa Zoro

Recompensa: 320.000.000

Primeiro companheiro de Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro é quase tão notório quanto seu capitão. A ambição do espadachim em se tornar o melhor do mundo o coloca em rota de colisão com os maiores poderes da marinha. Também conhecido como "Caçador de Piratas", Zoro já cruzou espadas com Dracule Mihawk, considerado o melhor espadachim do mundo.

Extremamente forte e leal, Zoro tem um defeito que nunca consegue superar: seu senso de direção é completamente nulo. Quando tenta ir a qualquer lugar sozinho, sempre se perde.

3D&T — 32S

F5, H4, R5, A4, PdF4, 45 PVs, 25 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Ataque Especial III (PdF), Ataque Especial V (Força), Energia Extra I, Haki (Armamento), Pontos de Vida Extras x2, Má Fama, Maldição (sem senso de direção), Ponto Fraco (precisa das três espadas).

Magias Conhecidas: O Soco de Arsenal, Aumento de Dano Aprimorado.

M&M — NP 13

For 11, Vig 13, Agi 10, Des 10, Lut 11, Int 3, Pro 5, Pre 3

Perícias: Acrobacia 6 (+16), Atletismo 12 (+23), Combate Corpo-a-Corpo (espadas) 2 (+13), Enganação 5 (+8), Furtividade 3 (+13), Intimidação 20 (+23), Percepção 12 (+15).

Vantagens: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Ataque Defensivo, Crítico Aprimorado 2, Iniciativa Aprimorada

Poderes:

Arsenal Triplo (8 pontos)

Dispositivo de Dano 2 (Baseado em Força; Penetrante 8, Fácil de remover).

Estilo das Três Espadas (25 pontos)

Dano 15 (À Distância; Limitado: 11 graduações sem as espadas).

Haki do Armamento (20 pontos)

Dano Penetrante 10 (Força), Resistência Impenetrável 10.

Ataque: Iniciativa +14, desarmado +11 corpo-a-corpo, dano 11, estilo das três espadas +13 corpo-a-corpo, dano 13, estilo das três espadas +11 à distância, dano 15

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +15, Aparar +13, Resistência +13, Vontade +13.

Total: Habilidades 132 + Vantagens 6 + Perícias 30 + Defesas 13 + Poderes 43 = 224

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Obstinado, **Húbris:** Ambicioso, **Força:** 10 **Influência:** 5

Vantagens: Academia Duelista (Aldana), Acostumado a Beber, Esgrimista, Olhar Intimidador, Duro de Matar, Força de Dez Pessoas, Reputação (Caçador de Piratas)

Smoker

Recompensa: não tem

O vice-almirante Smoker é um dos melhores que a marinha tem a oferecer. Além de muito talentoso e implacável na busca de criminosos, o Caçador Branco tem algo que falta no resto das fileiras: um bom coração. Perseguiu Monkey D. Luffy por anos, sempre sendo derrotado, e por vezes até se aliando a ele contra inimigos mais perigosos.

3D&T — 21S

F3, H3, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Boa Fama, Haki (Armamento), Paralisia, Patrono (Marinha), Invulnerabilidade (Força, PdF), Investigação, Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Magias Conhecidas: O Soco de Arsenal, Aumento de Dano Aprimorado.

M&M — NP 11

For 8, Vig 8, Agi 6, Des 6, Lut 11, Int 9, Pro 11, Pre 2

Perícias: Acrobacia 4 (+10), Atletismo 10 (+18), Enganação 6 (+8), Furtividade 6 (+12), Intimidação 10 (+12), Percepção 10 (+21), Persuasão 8 (+10), Veículos 10 (+16).

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ataque Defensivo, Benefício (vice-almirante da marinha), Defesa Aprimorada, Rolamento Defensivo 3.

Poderes:

Arsenal da Marinha (17 pontos)

Dano 3 (Baseado em Força; Característica: prisma do ma), Dano Penetrante 9, Velocidade 4.

Fruto do Diabo (124 pontos)

Imunidade 80 (todos os efeitos de Resistência), Morfar 4, Voo 2, Dano à Distância 11.

Haki do Armamento (20 pontos)

Dano Penetrante 10 (Força), Resistência Impenetrável 10.

Ataque: Iniciativa +6, desarmado +6 corpo-a-corpo, dano 6, jitte de prima do mar +11 corpo-a-corpo, dano 11, fruto da fumaça +11 à distância, dano 11.

Defesa: Esquiva +9, Fortitude +15, Aparar +11, Resistência +11, Vontade +11.

Total: Habilidades 122 + Vantagens 7 + Perícias 32 + Defesas 10 + Poderes 161 = 332

7º Mar — Vilania 10

Virtude: Corajoso, **Húbris:** Desafortunado, **Força:** 6 **Influência:** 4

Vantagens: Academia, Benfeitor (Marinha), Brucutu, Feitiçaria (Logia, fumaça)

Vinsmoke Reiju

A notória criminosa Vinsmoke Reiju também atende pelo condinome "Poison Pink". Princesa do Reino Germa e comandante militar da Germa 66, ela é a filha mais velha da família VInsmoke.

Enquanto o processo de modificação genética tornou seus irmãos insensíveis e os privou de suas emoções, Reiju manteve essas características humanas. Ela as mantém escondidas, seguindo as atribuições do pai de forma relutante.

3D&T — 31S

F4, H4, R4, A5, PdF4 (químico), 20 PVs, 20 PMs

Vantagens:

Aceleração, Manipulação, Medicina, Patrono (Germa).

Raid Suit:

F+1, H+1, A+1, Armadura Extra (Força).

M&M — NP 12/14 (Raid Suit)

For 10, Vig 12, Agi 12, Des 12, Lut 10, Int 8, Pro 8, Pre 8

Perícias: Acrobacia 10 (+22), Atletismo 8 (+20), Combate Corpo-a-Corpo 4 (+14), Enganação 14 (+22), Furtividade 10 (+22), Intimidação 12 (+20), Intuição 10 (+18), Percepção 10 (+18), Tecnologia 10 (+18), Tratamento 12 (+20).

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Preciso, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Atraente, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício (princesa), Maestria em Perícia (Enganação).

Poderes:

Raid Suit (32 pontos)

Resistência Impenetrável 10 (10 pontos).

Imunidade (suporte vital) (10 pontos).

Força Aumentada 4, Vigor Aumentado 4, Agilidade Aumentada 4, Destreza Aumentada 4, Lutar Aumentado 4 (20 pontos).

Removível (8 pontos.)

Poison Pink (59 pontos)

Afilição 12 (Fortitude; prejudicado, desabilitado, incapacitado; Área (Cone) Progressiva) 48 pontos

Cura 12 (Limitado: somente contra veneno) 6 pontos

Imunidade 1 (veneno) 1 ponto

Velocidade 4

Ataque: Iniciativa +12, desarmado +15 corpo-a-corpo, dano 10, +10 à distância, dano por arma

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +12, Aparar +12, Resistência +12, Vontade +10.

Total: Habilidades 160 + Vantagens 9 + Perícias 50 + Defesas 5 + Poderes 91 = 315

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Esperta, **Húbris:** Indecisa, **Força:** 8 **Influência:** 7

Vantagens: Academia Duelista (Valroux), Benfeitor (Germa), Boxeador, Imunidade a Venenos, Reputação (Poison Pink)

Sanji

Recompensa: 330.000.000

Cavalheiro e solícito, o cozinheiro Sanji é o pilar que sustenta o bando do Chapéu de Palha. Sempre disposto a alimentar quem precisa, não importa quão vil a pessoa seja, Sanji só perde a compostura diante de mulheres bonitas. Mas perde mesmo, viu.

3D&T — 24S

F4, H5, R4, A4, PdF0, 45 PVs, 25 PMs

Vantagens e Desvantagens:

Ataque Especial III (Força), Aceleração, Energia Extra I, Especializações (Cozinhar, Estratégia, Furtividade), Haki (Armamento), Código de Honra dos Cavalheiros

Magias Conhecidas: O Soco de Arsenal, Aumento de Dano Aprimorado.

M&M — NP 13

For 11, Vig 12, Agi 13, Des 13, Lut 11, Int 8, Pro 8, Pre 5

Perícias: Acrobacia 10 (+13), Atletismo 9 (+20), Combate Corpo-a-Corpo (chutes) 5 (+16), Enganação 12 (+20), Especialidade: cozinhar 15 (+23), Furtividade 10 (+23), Intimidação 10 (+15), Percepção 12 (+20), Persuasão 11 (+16).

Vantagens: Avaliar, Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Ataque Defensivo, Ataque Imprudente Iniciativa Aprimorada 2, Finta Ágil.

Poderes:

Perna Preta (6 pontos)

Velocidade 4, Voo 1

Haki do Armamento (20 pontos)

Dano Penetrante 10 (Força), Resistência Impenetrável 10.

Ataque: Iniciativa +21, chute +16 corpo-a-corpo, dano 11.

Defesa: Esquiva +14, Fortitude +12, Aparar +14, Resistência +12, Vontade +13.

Total: Habilidades 130 + Vantagens 8 + Perícias 47 + Defesas 9 + Poderes 26 = 220.

7º Mar — Vilania 15

Virtude: Obstinado, **Húbris:** Ambicioso, **Força:** 10 **Influência:** 5.

Vantagens: Academia Duelista (Aldana), Acostumado a Beber, Esgrimista, Olhar Intimidador, Duro de Matar, Força de Dez Pessoas, Reputação (Caçador de Piratas).

THIAGO ROSA

TOOLBOX

DO PALADINO CERTINHO AO MATADOR IMPLACÁVEL, O PERSONAGEM CERTO PARA SUA HISTÓRIA

ENTENDENDO NOSSOS HERÓIS

Como bons nerds que somos, adoramos acompanhar as aventuras de heróis. Em quadrinhos, no cinema, em séries e em livros, torcemos por nossos heróis, sofremos quando eles parecem à beira da morte e vibramos quando eles derrotam o vilão. Em RPG e videogame, nossa identificação é ainda maior. Nessas mídias, *somos* os heróis, temos a oportunidade de sair de nossas vidas mundanas por algumas horas. Sim, o conceito do herói é fundamental para a cultura em quase todos os níveis.

Mas... Será mesmo?

Será que nós vibramos quando o herói derrota o vilão? Ou lamentamos, porque o vilão é muito mais legal e interessante? Será que embarcamos nas aventuras dos heróis ou ficamos questionando por que diabos ele se arrisca por um bando de gente que nunca viu? Será que assumimos o papel de heróis ou de mercenários em busca de lucro e psicopatas em busca de vingança? Será que os heróis são tão fundamentais na cultura pop atual? Ou será que o fundamental são explosões, lutas de espadas e fugas espetaculares vivenciadas por cínicos que só se importam consigo mesmos?

Coloquem a cueca por cima das calças, leitores. Hoje nós vamos explorar o que são heróis.

Para o alto e avante!

Para começar vamos perguntar: o que é um herói?

A definição original de herói tem pouco a ver com o que pensamos hoje em dia. Quando o conceito se formou na Grécia antiga, "herói" era simplesmente alguém acima das pessoas comuns, um personagem com uma qualidade distinta que possibilitava feitos impressionantes. Aquiles era um herói por sua força, habilidade e bravura, mesmo que sua personalidade não fosse muito "heroica" na definição moderna. O mesmo pode ser dito de Ulisses: sua jornada na *Odisseia* começa quando ele desafia Poseidon, dizendo que nem mesmo o deus dos mares seria capaz de vencê-lo. Poseidon o faz se perder por vinte anos enquanto ele tenta voltar para a ilha da qual é rei. Nenhum altruísmo aparente, nada de lutar por um bem maior, apenas uma série de dificuldades causadas por orgulho excessivo. No entanto, Ulisses era um herói, pois sua esperteza (e sorte) o colocava acima das pessoas comuns. Na Grécia, a imensa maioria dos heróis era composta de reis, filhos de deuses e outros indivíduos marcados desde o nascimento como especiais.

Em algum momento, a definição de herói mudou. Independentemente de nascimento especial ou uma qualidade que possibilite façanhas incríveis, hoje em dia entendemos "herói" como alguém que incorpora os valores que nossa cultura vê como positivos e trabalha (em geral com grande risco para si mesmo) para que esses valores sejam preservados. Parece pedante? Então vamos simplifcar. Em geral, consideramos um herói alguém muito bonzinho, que se sacrifica pelos outros. Nossa cultura valoriza a vida, o bem estar das pessoas comuns e a individualidade. Vemos a busca de ganho pessoal como a norma e a abnegação como algo a ser almejado, algo moralmente superior. Assim, alguém que preserva vidas e se arrisca para que outros tenham segurança, liberdade e felicidade é visto como um herói.

Saindo um pouco do âmbito da ficção, hoje em dia pessoas como bombeiros e médicos em zonas de guerra são chamados de heróis porque suas profissões envolvem preservar algumas das coisas que mais valorizamos e existe risco em seu trabalho. Isso pareceria muito estranho para um grego antigo. Chamar de "herói" alguém que não é um governante e que não realiza nenhum feito sobrehumano, apenas porque salva as vidas de plebeus? Essa cultura deve estar louca!

A definição atual de herói é distorcida quando atletas e outras celebridades são chamados de heróis por conquistarem grandes vitórias. Um atleta que vence um campeonato e é considerado um herói é muito mais próximo da definição clássica. Ele não está se sacrificando ou lutando por um bem maior, apenas realizando grandes feitos ao usar qualidades que o colocam acima das pessoas comuns.

E, é claro, todo esse papo de altruísmo cai por terra quando analisamos obras de ficção que não se originam no ocidente. É muito comum que em animes e mangás o herói não lute pelo bem e pela justiça, mas para ser o melhor em algo. É claro, ele ainda incorpora os valores da sociedade na qual se origina (em geral lealdade, perseverança e honestidade), mas a ideia de lutar por algo maior que si mesmo é incorporada no conceito de que a excelência é algo maior que o indivíduo. Ryu não quer ser o maior lutador do mundo para alcançar fama e fortuna: ele quer fazer isso pelo amor à luta, porque fazer isso é de alguma forma "a coisa certa". O mesmo vale para todos os heróis de anime que fazem promessas de vitória para familiares e mentores: a família, a sociedade e a relação professor/aluno são vistas como algo maior que o indivíduo, e ele luta para não decepcionar essas figuras de autoridade. E, por isso, é um herói.

O heroísmo do anti-herói

Durante a maior parte da história, a ficção se ocupou de heróis em todas essas definições. Surgiram inclusive subdivisões como o herói com falhas — um herói que não se encaixa perfeitamente com a moralidade vigente e é capaz de questionar a si mesmo (pense em alguém como o Wolverine). O RPG *Castelo Falkenstein* faz uma boa descrição de diferentes tipos de heróis sob o ponto de vista vitoriano. No entanto, um fenômeno relativamente recente dominou quase todas as narrativas: foi o surgimento do anti-herói.

Embora hoje em dia seja comum chamar um herói com falhas de anti-herói, é bem útil entender o anti-herói no sentido acadêmico. O anti-herói é uma pessoa comum. Ele não tem capacidades acima da maioria, não é moralmente superior, não necessariamente luta por algo maior que ele mesmo. Já houve uma discussão sobre anti-heróis há vários anos aqui mesmo na *Toolbox*, na época da revista *DragonSlayer*. Se você tem acesso ao exemplar, pode ler um pouco mais sobre isso.

As razões para o surgimento do anti-herói não nos interessam aqui. O que nos interessa é que muitos personagens da ficção hoje em dia são anti-heróis. O anti-herói é como nós. Talvez por isso, seja muito mais fácil aceitar um anti-herói do que um herói. O anti-herói não tem a obrigação de fazer nada que seja superior ao que nós mesmos faríamos (ou, em geral, ao que somos capazes de fazer). Personagens como o Super-Homem ou o Capitão América podem ser vistos como bonzinhos demais ou inverossímeis, simplesmente porque são heróis no sentido corrente — são altruístas, incorporam os valores morais de nossa cultura e lutam por algo maior que eles mesmos. E, bem, eles *são* inverossímeis. Seu papel nunca foi o de retratar a realidade que vivemos. Já personagens como Jesse (de *Breaking Bad*) e Tyrion (não preciso dizer de onde, certo?) são vistos como "mais bem construídos" porque são essencialmente pessoas comuns que tomam decisões que todos nós poderíamos tomar. Claro, Tyrion, além de ser um nobre, é muito inteligente, mas sua inteligência não chega ao nível sobrehumano de um Sherlock Holmes. É fácil se identificar com ambos, porque eles veem o mundo de suas histórias com uma perspectiva quase exterior. Enquanto muitos outros personagens estão tão inseridos na narrativa que aceitam tudo que acontece como normal, eles são a "voz do bom senso", reagindo como a maioria de nós reagiria. Eles são apenas dois exemplos da onda de anti-heróis em nossas obras favoritas.

Não há nenhum problema com anti-heróis. Na verdade, sua existência é o que possibilita uma grande riqueza de narrativas complexas e psicológicas. Não haveria *Mad Men* sem Peggy, não haveria *Sopranos* sem a família de Tony Soprano, não haveria *Rick and Morty* sem Morty. Mesmo quando os protagonistas são pessoas extraordinárias e superiores, os anti-heróis ancoram a narrativa na realidade.

O problema surge quando rejeitamos totalmente os heróis, mesmo os heróis com falhas, e tentamos transformar heróis em anti-heróis. Tentamos esmagar o extraordinário e forçar todos a serem "normais".

Moedas & Mercenários

Vamos imaginar o início de uma campanha de RPG. O cenário é fantasia medieval tradicional, com elfos, magos, cavaleiros, dragões e todas essas coisas legais. Na primeira sessão, os personagens jogadores são contratados por uma aldeia para exterminar os goblins que habitam uma caverna próxima. Os personagens *poderiam* simplesmente atender ao pedido de ajuda dos aldeões aterrorizados — afinal, os goblins estão queimando plantações e chacinando animais. Contudo, isso soa muito inverossímil. Por que os aventureiros vão se arriscar para resolver isto sem receber nada em troca? O mestre nem sugere que o serviço seja feito de graça: para atrair a atenção dos jogadores, faz com que os aldeões ofereçam a antiga espada mágica do fundador da aldeia como recompensa. Afinal, ninguém quer uma história ingênua em que os protagonistas apenas viajam pelo mundo fazendo o bem sem razão alguma, certo?

Quando estão explorando o complexo subterrâneo, os aventureiros descobrem que os goblins são cultistas do Deus da Morte. Mais do que isso, descobrem planos para que o culto do Deus da Morte invada o castelo do barão num ataque surpresa. O mestre já tem toda a próxima aventura planejada: os personagens vão correr ao castelo do barão para avisar o nobre do ataque iminente, então participar da resistência. Isso vai dar início à verdadeira história da campanha — uma luta prolongada contra o culto do Deus da Morte que está infiltrado em todos os níveis da sociedade.

Para a surpresa do mestre, os personagens dão de ombros e partem para o lado oposto, em busca de outro trabalho lucrativo. Ele tenta incentivar os jogadores, sem sucesso. Nenhum dos personagens é nativo da área, ninguém é paladino. Eles simplesmente não se importam que o baronato seja destruído. Na verdade, querem se afastar do lugar o mais rápido possível. O infeliz mestre enfim consegue motivar os jogadores a avisar o barão quando menciona que pode haver uma grande recompensa pela informação.

Mesmo assim, quando chegam ao castelo, os jogadores barganham e tentam arrancar o máximo de dinheiro possível do barão. Eles acabam participando da defesa do castelo. O barão pede para que avisem um alto nobre e mais uma vez eles cobram. Então um deles tem a ideia de verificar se não há nenhuma missão que pague mais nas redondezas. Afinal, com o culto do Deus da Morte em ação, devem existir vários outros covis de goblins, certo? O mestre faz com que um mensageiro traga a notícia de que os cultistas do Deus da Morte foram avistados perto da cidade natal de um dos aventureiros. O melhor jeito de reunir forças para enfrentá-los é conseguir a aliança do alto nobre. O mestre respira aliviado, mas já está pensando qual malabarismo terá de fazer para motivar os protagonistas ao próximo passo.

Isto não é um jeito errado de jogar RPG — como sempre dizemos, o único jeito errado é jogar sem se divertir. Mas claramente há um conflito de pressupostos. Os jogadores estão se recusando a serem heróis. Eles querem interpretar mercenários preocupados apenas com o próprio lucro e a própria segurança. Na verdade, nesse tipo de situação existe uma grande chance de que os jogadores não queiram nem mesmo defender sua cidade natal. Tudo que não seja *eles mesmos* é descartável. Enquanto o mestre esperava um jogo com heróis (fantasia medieval tradicional pressupõe isso na maior parte dos casos), os jogadores estão interpretando anti-heróis. Mesmo que os personagens tenham habilidades extraordinárias, eles têm a moralidade e a mentalidade de anti-heróis. Se tivessem a opção, ficariam em casa. Mais uma vez, isso não é errado... Desde que seja uma opção consciente, e não uma sombra de cinismo pairando sobre a narrativa.

Existem *excelentes* histórias sobre personagens que não querem ser heróis. John McClane só se envolve com os eventos da série *Duro de Matar* porque é ativamente colocado nessas situações, com o sequestro de sua ex-esposa, com a tomada de um aeroporto, etc. Ele é fisicamente extraordinário, mas moralmente mediano. Bryan Mills (o personagem de **Liam Neeson** em *Busca Implacável*) só luta contra uma rede de tráfico humano porque sua filha é sequestrada. Ele não se preocupa em resolver o problema além do que o afeta diretamente. Mais uma vez, ele não luta por nada maior que o que está a seu redor. Falamos um pouco sobre esse tipo de narrativas numa coluna anterior sobre "pequenas histórias".

Por outro lado, temos personagens de forte moralidade, como Luke Skywalker, o Super-Homem, o Capitão América, o Demolidor, James Bond, Dexter Morgan, o Justiceiro...

Peraí! *O Justiceiro*? Como assim o sanguinário e homicida Frank Castle é "moralmente superior" ao boa-praça e incansável John McClane? E o que dizer de Dexter Morgan?

Falar sobre a moralidade superior de um serial killer deve ter me colocado em alguma lista de suspeitos por aí...

Mas existe algo em comum a todos eles. Tanto os escoteiros Luke e Kal-El quanto os chacinadores Justiceiro e Dexter não desistem da luta quando seu problema pessoal é resolvido. Um problema pessoal pode ser uma motivação inicial, um gatilho para que eles conheçam uma situação que precisa ser corrigida. Contudo, logo em seguida eles passam a agir fora do âmbito pessoal, por algo maior que eles mesmos. Eles começam a ser... Heróis!

Super ou herói?

É muito fácil notar a transição moral/ideológica de pessoa normal a herói nos super-heróis tradicionais. Tanto escoteiros quanto malvadões têm uma jornada parecida: algo acontece para que adquiram seus poderes (ser picado por uma aranha radioativa, ser treinado por ninjas, inventar uma armadura supertecnológica...) e outra coisa acontece para lhes mostrar que o mundo tem falhas graves que precisam ser corrigidas. Peter Parker deixa um assaltante escapar e o bandido mata seu tio. Ele aprende que com grandes poderes vêm grandes responsabilidades e se torna o Homem-Aranha. A família de Frank Castle é apanhada no fogo cruzado entre duas gangues (nos quadrinhos, a série conta uma origem diferente). Frank então chega à conclusão de que a mesma guerra que ele vivenciou no Vietnã existe na cidade grande e que ele precisa agir como um soldado contra o crime. Muitas vezes o primeiro passo de um novo super-herói é agir a respeito do motivador inicial — por exemplo, o Homem-Aranha vai atrás do assaltante assassino. Logo depois, ele expande essa moralidade para o mundo a seu redor e assume responsabilidade por problemas que não são seus. O uniforme dos super-heróis os marca como parte de algo maior que eles mesmos. Se o objetivo fosse apenas ir atrás de desafetos pessoais, não haveria por que exibir um símbolo, bastaria mostrar o rosto e se vingar.

A moralidade dos super-heróis não é necessariamente mais elevada que a nossa. Wolverine e o Justiceiro não são caras legais. Mas é uma moralidade *superior* no sentido de que não segue o senso comum, não se encaixa com o que é o "normal" da humanidade. É uma moralidade *extraordinária*.

Histórias heroicas exigem uma moralidade heroica. No caso da campanha contra o culto ao Deus da Morte que usamos como exemplo anteriormente, a história de um pequeno grupo de heróis que tenta descobrir em quem pode

confiar enquanto a escuridão avança por todos os lados perde completamente a força se os protagonistas não derem bola para essa escuridão. A tentativa de "verossimilhança" por parte dos jogadores não ajudou na narrativa, apenas deixou-a vazia e frágil. Em primeiro lugar, porque "realismo" na mentalidade de pretensos heróis não acrescenta nada. Dar falhas a heróis é aumentar sua complexidade; torná-los egoístas e apáticos é tirar seu próprio âmago, deixá-los tediosos, gerar no público a sensação de que algo "está faltando". Em segundo lugar porque, por mais que alguns não queiram admitir isso, cinismo total *não* é realista.

No mundo real, tragédias e crises são eventos devastadores, mas motivam o surgimento de pessoas que agem acima de seus próprios interesses. Mesmo que a maioria das pessoas esteja preocupada só com o pequeno mundinho a seu redor, existem aqueles que lutam por algo maior. Uma história heroica deve exacerbar essas ações (como é o caso dos super-heróis, da fantasia épica, etc.), não puxar seus protagonistas para a vala comum da indiferença.

As séries da Marvel em pareceria com a Netflix são grandes culpadas dessa tentativa de banalizar os heróis. Num extremo, temos o Demolidor, que enfrenta o crime na Cozinha do Inferno. No outro, temos Jessica Jones, que está pouco se lixando para qualquer coisa que não a afete diretamente. Contudo, Luke Cage, o Punho de Ferro e o Justiceiro estão num meio-termo nebuloso, em que não conseguem sair de suas histórias de vingança pessoal para agir em nome de algo maior. Coisas horríveis acontecem a seu redor de novo e de novo para que eles tenham uma "desculpa" para agir. É como se os roteiristas tivessem vergonha de afirmar que esses personagens são, sim, heroicos, de seu próprio jeito falho e questionável. Heróis não precisam de desculpas. Eles agem porque algo dentro deles os diferencia das pessoas a seu redor.

Resgatando os heróis

Como até agora fizemos uma grande salada com heróis clássicos, heróis bonzinhos, heróis com falhas, anti-heróis e outros, vamos tentar classificá-los em categorias e analisar em quais histórias eles se encaixam melhor. Note que isto *não* é um manual de teoria da literatura, apenas uma forma de raciocinar que pode ajudar a montar narrativas.

Começando pelo começo, vamos analisar os heróis clássicos — aquele pessoal da Grécia antiga. Heróis clássicos têm uma qualidade única que os diferencia dos "plebeus" e geralmente são reis ou nobres. No entanto, sua moralidade nem entra na equação. Este tipo de personagem funciona melhor em narrativas cheias de feitos extraordinários, mas em que o público não precisa concordar com as ações do protagonista. Muitas vezes são histórias extremamente focadas no personagem principal. Exemplos: Walter White (dono de um "império", é o melhor químico que surge na história), Tony Soprano (chefão da máfia, continua na ativa quando muitos de seus colegas são presos ou mortos), Don Draper (parte da "aristocracia" de Nova York, é capaz de fazer os clientes chorarem com uma apresentação na agência de publicidade).

Em seguida, temos os heróis heroicos. Estes são a evolução moderna do conceito de herói. Personificam os valores da sociedade e são exemplos morais para todos. Continuam sendo poderosos, mas hoje em dia não precisam mais ser nobres. Eles lutam por algo maior que eles mesmos e se ocupam de problemas que não lhes dizem respeito. Funcionam melhor em histórias épicas contra um grande mal ou como personagens recorrentes em narrativas abertas. É importante que sua moralidade possa ser demonstrada de novo e de novo e que seja abraçada pelo autor, mesmo com o risco de que pareça ingênuo ao público. O herói heroico *faz* essa moralidade dar certo. Além disso, ele não se questiona, apenas age. Exemplos: Super-Homem, Capitão América, Rei Arthur, Aragorn.

Os heróis com falhas derivam dos heróis heroicos, mas são infundidos de humanidade e questionamentos. Em geral, não são nobres, mas têm algo que os diferencia das pessoas normais em termos de capacidades. O herói com falhas luta por algo maior que ele mesmo e *tenta* seguir a moralidade vigente, mas isso é difícil para ele. Ele pode quebrar essa moralidade, mas tem noção de que isso é de alguma forma errado. Mais importante, ele se questiona e pode desistir no meio do percurso. Funcionam muito bem em quase todos os tipos de histórias em que haja um vilão definido, pois aceitamos com mais facilidade um protagonista com dúvidas (como nós mesmos). No entanto, ele perde a força e o significado em histórias que giram em torno de si mesmo. Exemplos: Homem-Aranha, Luke Skywalker, Buffy. James Bond era um herói heroico nos primeiros filmes (principalmente porque o imperialismo inglês era tratado como moralmente inquestionável e os inimigos eram só maus), mas nos filmes mais recentes é um herói com falhas. O personagem original nos livros também é um herói com falhas.

Vamos chamar a próxima categoria de "heróis sombrios", por falta de um termo melhor. Heróis sombrios podem ou não ser nobres, mas definitivamente são superiores em termos de poder às pessoas comuns. Eles notam a moralidade vigente

Ellen Ripley: falhas?

e interagem com ela, mas não a seguem — diferentemente dos heróis clássicos, que não interagem com a moralidade vigente. Contudo, em termos de comportamento os heróis sombrios se aproximam mais dos heróis heroicos. Eles lutam por coisas maiores do que eles mesmos e seguem seu próprio código de conduta (muitas vezes bastante rígido). Embora seja possível que se questionem (como heróis com falhas), o mais comum é que sejam certos de si e implacáveis. Funcionam melhor em histórias com um grande mal a ser desafiado, mas não são bons focos de empatia com o público. Em geral são necessários coadjuvantes para isso. Exemplos: Wolverine, o Justiceiro, a maioria dos personagens de **Clint Eastwood** em filmes de faroeste.

É difícil achar um nome para a próxima categoria, então vamos com "heróis amorais". Heróis amorais não são na verdade "amorais", só não têm nenhuma moralidade especial. Em termos morais, são anti-heróis, mas têm capacidades acima das pessoas comuns. Em geral, não são nobres. Suas histórias costumam seguir um padrão: querem ficar na sua, mas algo os força a se envolver por razões pessoais. Eles agem de forma extraordinária até que o problema seja resolvido, então param. São bons para histórias fechadas que terminam com a morte do vilão, ou em simples sagas de superação pessoal. Dão muito certo no mundo real ou em cenários que devem permanecer estáticos, pois só mudam o ambiente de forma bem limitada. Um herói amoral vai matar *um* criminoso por vingança, mas não vai começar uma cruzada contra todos eles. Exemplos: John McClane, John Wick, Rocky, Bruce Lee na maioria de seus filmes. Em geral, heróis de filmes de aventura estão nesta categoria.

Por fim, anti-heróis somos nós. Anti-heróis são pessoas normais, plebeus, sem grandes habilidades, com moralidade comum. Muitos personagens *começam* como anti-heróis e evoluem para heróis amorais. Anti-heróis funcionam muito bem em histórias pequenas e intimistas, como a maioria dos dramas e comédias. Também podem ser ótimos protagonistas de terror ou mesmo aventura, mas sempre tentando sobreviver ou usando de engenhosidade para vencer, como "azarões". Em geral, seu maior desejo é *sair* da história, mas podem adquirir a moralidade de verdadeiros heróis heroicos. Quando uma história pode ser resumida em "o personagem está no lugar errado na hora errada", a melhor aposta é um anti-herói. Exemplos: quase todos os personagens de *Stranger Things*, Arthur Dent, Jesse Pinkman. Ellen Ripley começa como uma anti-heroína, mas evolui para uma heroína amoral no fim de *Alien* e uma heroína com falhas nos próximos filmes.

Adeus aos heróis

Todos os tipos de personagens podem ser usados para contar boas histórias — e os tipos que apresentamos aqui são apenas algumas categorias arbitrárias. Contudo, é preciso adequar o personagem certo para a história certa. Heróis heroicos, heróis com falhas e heróis sombrios funcionam bem juntos, pois todos lutam por algo maior, de sua própria forma. Heróis clássicos, heróis amorais e anti-heróis também podem ser um bom time, numa história focada em suas narrativas pessoais. Anti-heróis se misturam bem com todos, quando são coadjuvantes.

O problema surge quando a moralidade da história entra em conflito com a moralidade do herói. Isto apenas enfraquece ambos.

Não há vergonha nenhuma no heroísmo, só orgulho. Mas criar uma boa história com personagens mal ajustados... Isso sim é um feito heroico!

LEONEL CALDELA

DA AUTORA DE
A JOIA DA ALMA

Myríade é um mundo dividido em cinco reinos, cada qual regido por um deus e com seu conjunto de princípios. Quando diferentes pontos de vista entram em conflito, tem início a guerra que assola o continente. Em meio a combates sangrentos e eventos grandiosos, a jovem Aisling busca algo muito simples: o antídoto que salvará a vida de Dharon. Porém, o único local onde pode encontrar a cura está além da fronteira, em território inimigo. Da mesma autora de A Joia da Alma, a série Crônicas de Myríade traz uma aventura leve, em um universo cheio de magia.

Disponível no site da Jambô

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 70

PURISTAS CONTRA O DRAGÃO REI?

Após a conquista da região Sul de Bielefeld, Yuden enfim deu início a obra de sua primeira cidade portuária, Alandar, construída sobre as ruínas de uma cidadela litorânea na região próxima à foz do Rio do Julgamento e as ilhas de Khubar. Esta também será a base para a criação de uma frota naval capaz de singrar o Mar do Dragão Rei. Uma vez estabelecida, será a maior força marítima da região leste do continente.

Conhecido pela difícil navegação e ancoragem, este mar manteve-se praticamente intocado nos últimos séculos. Especialmente porque aqui vive o Dragão-Rei dos Mares, Benthos. Por conta disso, Bielefeld manteve uma distância segura de seus domínios, evitando a costa escarpada e concentrando-se no interior.

Além de naus e caravelas, Yuden também construirá aquele que será o maior navio de Arton, superando inclusive algumas embarcações do muito mais movimentado Mar Negro. É o galeão batizado entre os construtores de Indômito, supostamente utilizando a mesma tecnologia dos Colossos de Batalha — as máquinas de destruição máximas do exército — para singrar os mares. Os projetos do navio são considerados segredo de estado e mantidos sob forte guarda.

O responsável pela futura frota será a Almirante da Armada, Capitã-General Driana Von Lendilkar, que atuou com bravura nas batalhas contra o Império de Tauron no Rio Panteão e também no Mar Negro. Ao lado dela, uma flotilha de oito navios já patrulha a região. Há rumores de que se tratam de navios piratas, contratados com ouro de Portsmouth.

Caberá à Capitã Driana lidar também com os remanescentes da Patrulha Costeira de Bielefeld, que continuam atacando tropas Puristas nas áreas ocupadas, com a ajuda de aventureiros. Devido a estes ataques, a construção do navio e do porto podem demorar alguns meses a mais. Mas, uma vez concluídas, o poderio bélico de Yuden ali será incontestável.

Resistência em Hongari...

As companhias mercenárias de Porthsmouth que avançaram pelo território de Hongari foram recebidos com pedras. Literalmente! Os quase sempre pacatos pequeninos não permitiram que seu reino fosse invadido sem resistência, e por isso atacaram da melhor maneira que conheciam. Com pedras — e o elemento surpresa.

Alguns animais, certos monstros e outras criaturas naturais também atuaram na resistência, provavelmente controlados pelos inúmeros druidas que vivem ali. Mas o esforço só retardou o avanço inimigo. Os mercenários dominaram a região fronteiriça, avançando até a orla da floresta, empurrando progressivamente as tropas em direção à Montanha Beowulf. Só que havia uma surpresa.

Na base da montanha, os hongarins construíram uma fortaleza única, repleta de catapultas capazes de disparar uma chuva de rochas contra os invasores que se aproximarem pela planície do rio Krilos. Acima de todas as armas, está um impressionante *trebuchet*. A arma pode ser manobrada pelos habilidosos halflings e seu poderio, dizem, é capaz de derrubar um Colosso com apenas um disparo!

O líder é um halfling que atende pela alcunha de “O Leitor”. Ele espera ansioso pela chegada de um inimigo digno.

Grimório misterioso na Mansão de Zolkan

Rotineiramente, situações estranhas ocorrem na Mansão de Zolkan, a algumas horas de caminhada de Malpetrim.

Supostamente, em um cômodo até então oculto, foi encontrado algo que pode mudar o destino da casa mal-assombrada para sempre. Um grimório, que pode ter sido o tomo pessoal do próprio Zolkan.

O mistério sobre o que aconteceu com Zolkan, talvez o mais famoso aprendiz do Mestre Máximo da Magia, Talude, permeia o imaginário popular há mais de cem anos. A história diz que ele acabou vítima da própria magia, transformado em um monstro durante um experimento fracassado e que agora vaga pela região espalhando terror e morte. Porém, isso nunca foi de fato comprovado.

Ainda que recente, a descoberta do item causou furor entre os que fazem da mansão um ponto corriqueiro de exploração. Sabe-se até então que ele guarda um poder extremo, e que possui inúmeras defesas mágicas, manifestando-se a qualquer sinal de aproximação. Mas, claro, como tudo que acontece em Petrynia, talvez a história que chegou até os repórteres da Gazeta seja um pouco exagerada...

...E resistência em Trebuck

Desde o início da Guerra Artoniana, o caos vem tomando conta do Reinado. E é inegável que a ausência da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade é uma das principais causas do colapso da coalizão. Sem a presença da líder, cada uma das nações do Reinado lidou com o conflito à sua maneira, seja permanecendo neutra, apoiando Deheon e a Aliança do Reinado ou se unindo ao Triângulo Autocrático, aceitando a regência de Yuden.

É de conhecimento geral que os Puristas não estão restritos apenas ao Exército com uma Nação. O reino beligerante foi o berço das ideias Puristas, mas esta visão deturpada se esgueirou através de outras nações conforme o conflito crescia. Grupos menores, muitas vezes ligados ao clero de Keenn, também se uniram em facções que reportam, de uma forma ou de outra, ao General Máximo Von Krauser.

Porém, um grupo inusitado se manteve fiel aos seus princípios e hoje atua na defesa de Trebuck, missão que pretende honrar até o retorno da Rainha. Trata-se dos membros do Nobre Culto de Keenn. Mesmo com Trebuck se mantendo neutro frente à grande batalha, especialmente devido à eterna ameaça da Tormenta, os membros do clero do deus guerreiro estão patrulhando a região próxima à capital. O líder e Primeiro Sacerdote, Eronvar Alik, havia preocupado Lady Shivara à época da construção do templo em Crovandir. Mas agora, em sua ausência, está disposto a honrar a confiança recebida e se tornou um dos maiores defensores de seu retorno imediato à coroa. De acordo com ele, os verdadeiros seguidores do Deus da Guerra sabem qual é o lado certo do conflito. E eles irão lutar para manter o reino unido até a volta da Rainha-Imperatriz.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

ARMADILHAS!

Novas formas de trucidar desafiar seus jogadores!

O clássico Indiana Jones, prestes a cair em uma armadilha

Armadilhas são um elemento clássico dos RPGs de fantasia, principalmente em aventuras ambientadas em masmorras. Fornecem uma maneira de desafiar os personagens e colocar ação no jogo sem recorrer a um combate. E não são comuns só em RPGs — obras como *Indiana Jones*, *Cubo* e *Tomb Raider* que o digam!

Nos primórdios do jogo, quando a vida de um personagem não valia mais do que o papel da sua ficha de personagem, era comum ver heróis morrerem para pedras que caiam do teto ou fossos que se abriam sob seus pés. Conforme o RPG foi evoluindo, entretanto, armadilhas perderam parte de sua popularidade. Há alguns motivos para isso.

Para começar, o enfoque do jogo mudou. Nas décadas de 1970 e 80, uma aventura de RPG era basicamente uma série de desafios aos quais o grupo deveria sobreviver. A partir dos anos 1990, começa uma preocupação maior com a história dos personagens e com a trama como um todo. Dentro desse contexto, faz sentido que mortes aleatórias e impessoais — por exemplo, para um jato de ácido no rosto — saiam de moda.

Mas não é só uma questão de estilo de jogo. Mesmo mestres que gostam do aspecto tático do RPG muitas vezes preferem usar monstros a armadilhas. A razão para isso? Em termos mecânicos, armadilhas são resolvidas de forma simples, com uma única rolagem e sem espaço para decisões dos jogadores, o que acaba sendo menos emocionante que um combate, que envolve várias rolagens e decisões.

Hoje, vamos discutir como usar armadilhas de formas interessantes e empolgantes. Agora, entre na *Caverna do Saber*... Mas cuidado onde pisa!

Tipos de armadilhas

Antes de tudo, vamos definir o que é uma armadilha. Uma armadilha é um desafio físico que o grupo deve sobrepujar para atingir um objetivo e que preencha os critérios abaixo.

- É ativada por um evento;
- Causa dano (ou outro tipo de problema);
- Pode ser evitada de alguma forma (mesmo que apenas parcialmente);
- Funciona de forma automática (em outras palavras, não ser consciente — se fosse, seria um monstro).

Vamos a alguns exemplos:

- **Um fosso escondido no meio de um corredor que os personagens devem passar.** É "ativado" por um evento (passar por cima dele) e causa dano (da queda). O dano pode ser evitado (pulando o buraco). Portanto, é uma armadilha. E se em vez de um fosso escondido fosse um buraco à plena vista? Na verdade, em termos de jogo, não faz muita diferença. Os personagens ainda precisam passar por ele, e fazer isso ainda acarreta um risco. Se você acha estranho chamar de "armadilha" algo à plena vista, simplesmente chame de "obstáculo".

- **Uma boca invisível que morde os pés dos personagens que passam pelo corredor.** Na prática isso não é muito diferente do fosso, certo? Mais ou menos. Se a boca fica parada e morde quem passa por cima dela, então sim — na prática é uma típica armadilha de fosso, apenas com outro visual. Mas, se a boca se mexe atrás dos personagens seguindo algum tipo de inteligência, então se trata de um monstro, não de uma armadilha. Um dos critérios para ser uma armadilha é *não* ser consciente. O mestre não deve ter que tomar decisões ao usar uma armadilha. Tudo que ela faz é pré-determinado. Isso pode parecer uma discussão semântica, mas é muito importante. Durante uma sessão típica, o mestre tem que pensar em muitas coisas: na trama, nos PdMs, na diversão dos jogadores... Quando um combate começa, o mestre passa a ter que pensar também nas estratégias e ações dos monstros. Ou seja, as coisas só complicam para ele! Uma das grandes vantagens de uma armadilha é que ela tira um peso das costas do mestre. Como o funcionamento de uma armadilha é automático, o mestre não precisa se concentrar nela, o que permite que libere sua atenção para outros aspectos do jogo (ou aproveite para respirar um pouco).

- **Uma sala que se tranca sozinha e se enche de água.** É ativada por um evento (os personagens entrarem nela) e causa um problema (afogamento). O problema pode ser evitado (ao se escapar da sala antes dela se encher completamente). Portanto, é uma armadilha. E se a sala fosse hermeticamente fechada e indestrutível — ou seja, não oferecesse nenhuma chance de fuga? Bem, nesse caso, embora em termos de *história* ela possa ser chamada de armadilha, em termos de jogo ela *não o é!* Se não há nada que os personagens possam fazer, não é um desafio a ser superado, mas o mestre dizendo que não quer mais mestrar... Pode ser óbvio, mas não custa avisar: nunca faça uma armadilha que não possa ser evitada. Mesmo que ela não resulte em morte automática, ainda assim será sem graça.

CAVERNA DO SABER

• **Uma charada que os jogadores devem responder para abrir a porta da sala do tesouro.** Pela nossa definição, não é uma armadilha. Primeiro, por não causar nenhum tipo de perigo aos personagens — se a charada não for respondida, o grupo não conseguirá o tesouro, mas não sofrerá nenhum tipo de dano. Mesmo que a charada envolvesse algum perigo — por exemplo, o grupo está dentro de uma sala cujas paredes estão se fechando, e cuja porta só se abrirá se a charada for respondida — ela ainda não é uma armadilha em termos de RPG, por se tratar de um desafio mental, para os *jogadores*, não para os personagens. Charadas e outros desafios mentais são divertidos e podem ser usados, mas exigem outro tipo de preparação por parte do mestre, e não serão discutidos aqui.

Agora, vamos discutir como usar armadilhas de formas interessantes e divertidas. Como quase tudo no RPG, isso pode ser abordado por dois pontos de vista, o de *história* e o de *jogo*.

Armadilhas na história

Do ponto de vista de história, o uso de uma armadilha é similar ao uso de um monstro, e muito do que o mestre deve considerar ao planejar um combate se aplica ao planejamento de uma cena de armadilha. Em termos práticos, uma armadilha pode ser *incidental* ou *parte da trama*.

O primeiro caso funciona como um encontro aleatório. Da mesma forma que o grupo pode ser atacado por bandidos ao viajar por uma estrada, pode pisar em areia movediça ao viajar por um pântano. Armadilhas incidentais não têm relação com a história, sendo simplesmente um elemento do cenário. São boas para dar "peso" a um ambiente específico. Imagine que o grupo precisa atravessar uma cordilheira gelada. Diversos PdMs alertam os aventureiros dos perigos naturais da região. Quando enfim eles começam a jornada, você descreve os desfiladeiros, as escarpas, os campos nevados... Até que eles saem do outro lado, sem sofrerem nenhuma ameaça real. Todo aquele senso de perigo se evapora, e a viagem, que poderia ser emocionante, se torna uma mera descrição. Por outro lado, se você colocar uma "armadilha" — uma avalanche, um abismo escondido por neve, etc. — a cena se torna mais envolvente, com os jogadores ficando tão tensos quanto os personagens! De fato, uma boa maneira de criar uma cena de jornada é fazer os jogadores enfrentarem um perigo natural relativo ao ambiente em que estão — em termos de jogo, uma armadilha. Apenas tome cuidado para não exagerar. Assim como com encontros aleatórios, usar muitas armadilhas não relacionadas à história pode deixar o jogo arrastado e entediante.

Mas armadilhas também podem ser usadas como parte intrínseca da trama. Se os heróis precisam entrar na Tumba do Rei Esquecido para pegar a Última Coroa, o único artefato que pode impedir a destruição do mundo nas mãos dos Demônios Infernais, e a tal tumba é protegida por uma série de armadilhas mortais, então essas armadilhas serão parte da própria história. O grupo *deverá* passar por elas. Mais do que isso, terão um senso de propósito ao enfrentá-las. Quando um personagem passa por uma armadilha que está no caminho de algo que ele deseja, fica duplamente satisfeito. Primeiro, porque sobreviveu... Segundo, porque ficou mais perto de seu objetivo. Isso sempre é uma reação mais forte do que meramente sobreviver a uma armadilha aleatória.

Por fim, há uma questão importante em relação à diferença entre armadilhas incidentais e aquelas que são parte da trama. Como, geralmente, uma armadilha é ativada pela ação do grupo, algumas armadilhas aleatórias podem ser evitadas simplesmente pela decisão dos personagens de seguir outro caminho. Imagine que o grupo está viajando por uma estrada. Você coloca uma armadilha aleatória no meio da estrada, apenas para "agitar" o jogo. Se o grupo detectá-la, pode evitá-la simplesmente escolhendo seguir por outra estrada. Ao contrário de monstros, armadilhas não correm atrás do grupo... Não é muito emocionante, certo? Armadilhas que são parte da trama são mais difíceis de serem evitadas dessa forma. Se o grupo precisa da Última Coroa, e ela está na Tumba do Rei Esquecido, então o grupo *terá* que enfrentar as armadilhas de lá. Não haverá "outro caminho".

Armadilhas no jogo

Já sabemos como usar armadilhas em termos narrativos, agora vamos discutir como usá-las em termos mecânicos.

Na maior parte dos RPGs, armadilhas são resolvidas de forma simples. Se os personagens pisam num fosso escondido, têm direito a um teste para evitar cair. Se falharem, caem e sofrem dano. Há um único teste, com uma consequência binária (sucesso ou falha, sem meio termo), e não há espaço para decisões. Não há nada de intrinsicamente errado nisso... Mas também não é muito emocionante.

Compare com um combate, no qual os jogadores precisam tomar várias decisões e rolam vários testes, e cujo desfecho se desenha aos poucos, à medida que os pontos de vida são perdidos e os combatentes de cada lado vão caindo. Há espaço para boas ideias, golpes de sorte e "viradas", os elementos que tornam uma cena divertida, e que não existem numa resolução simples de armadilha.

Lara Croft, rainha dos templos perdidos (e perigosos)

Assim, se você quer que uma cena com uma armadilha seja tão emocionante quanto uma cena de combate, precisará de três coisas: *múltiplos testes*, *consequências graduais* e *tomadas de decisões*.

O primeiro item é simples. Em vez de exigir um único teste para resolver a armadilha, peça vários. Uma única rolagem boa ou ruim não deve determinar toda a cena. Além disso, com várias rolagens, a emoção vai crescendo. Se os personagens precisam somar um número de sucessos e estão perto disso, ficarão muito mais envolvidos. Para entender como uma sequência de testes é mais emocionante do que um único teste, compare com uma decisão por pênaltis no futebol. Se fosse uma única cobrança para cada time seria muito rápido, os torcedores nem teriam tempo de se envolver. Em vez disso, são cinco cobranças para cada time.

Ter vários testes funciona ainda melhor quando há consequências graduais para eles. Em vez de apenas sucesso ou falha, os personagens podem evitar *partes* da armadilha à medida que forem acumulando sucessos, até por fim evitá-la totalmente com um número determinado de testes bem-sucedidos. O contrário também gera tensão, com os jogadores sabendo que, a cada falha, estão mais em perigo.

Por fim, a parte mais importante (e também a mais complicada) é permitir que os jogadores tomem decisões de como resolver a armadilha. Por mais que rolar dados seja divertido, se *tudo* que os jogadores puderem fazer for isso, a cena pode ficar monótona. Testes desafiam os personagens, mas decisões desafiam os *jogadores*, e uma cena ideal faz ambos.

Vamos a um exemplo de armadilha que mostra, na prática, esses elementos que discutimos na teoria.

Nova Armadilha: Rochas rolantes

Enquanto o grupo explora uma masmorra, pedras caem do teto e rolam na direção dos personagens. Eles precisam correr ou serão esmagados!

Mecânica: os personagens precisam fugir das rochas, alcançando um ponto seguro antes de serem alcançados pelas rochas. Para resolver isso, use a mecânica de perseguição vista no suplemento ***Valkaria: Cidade sob a Deusa***.

Pegue uma folha de papel e separe-a em colunas, com uma coluna para cada personagem e uma coluna para as pedras. Peça para cada personagem fazer um teste de Percepção — o resultado de cada teste é o valor inicial na coluna do personagem respectivo. As pedras começam com valor inicial zero.

A cada rodada, cada personagem anda o equivalente a seu deslocamento em quadrados mais o resultado de um teste de Atletismo. Por exemplo, um anão guerreiro (deslocamento 6m, ou 4 quadrados) que role 15 no seu teste de Atletismo soma 19 pontos à sua coluna, enquanto que um humano bárbaro (deslocamento 12m, ou 8 quadrados) que role 23 no seu teste de Atletismo soma 31 pontos à sua coluna. As pedras sempre somam 20 pontos.

Se no fim de uma rodada a pontuação das rochas for igual ou maior que a pontuação de um personagem, esse personagem foi ultrapassado. Ele sofre 4d6 pontos de dano de esmagamento à medida que algumas pedras menores atingem-no. Se a pontuação das rochas for maior que a pontuação de um personagem por uma margem de 20 ou mais, então esse personagem é atingido pelas pedras maiores e mais pesadas, e sofre 8d6 pontos de dano. Esse dano se repete no fim de cada turno no qual o personagem esteja atrás das pedras!

Se no fim de uma rodada a pontuação de um personagem for 100 ou mais, ele chega numa área segura e escapa.

Aqui temos uma armadilha que exige uma sequência de testes, e cujo resultado final — se os personagens escapam ou não — se descortina aos poucos. É possível escapar da armadilha, mas ainda assim sair ferido, ou seja, um resultado intermediário entre ser bem-sucedido e falhar.

Para adicionar opções, coloque mais de um caminho possível, com características diferentes. Um túnel pode ser reto, permitindo que o personagem corra (testes de Atletismo), enquanto outro pode ser repleto de curvas e desníveis, permitindo que o personagem salte pelas paredes para ser mais rápido (testes de Acrobacia). Nesses casos, não diga qual perícia é usada em cada opção até que os jogadores tenham decidido; apenas descrevas as características de cada caminho e deixe que os jogadores pensem que consequências isso terá em termos de regras.

É possível também colocar caminhos mais "exóticos". Se houver um túnel que seja mais curto, mas com poças de lava ou ácido, talvez um personagem mais lento arrisque passar por esses perigos para ter mais chance de não ser esmagado! Em termos de regras, um personagem que corra por um desses caminhos alcança a segurança somando 80 pontos, mas precisa fazer um teste de Reflexos a cada turno para não sofrer dano dos outros perigos.

Deixe os jogadores livres para pensarem em ações alternativas, além de simples testes para correr. Se um mago possuir magia de voo, poderá lançá-la para fugir mais rápido (não há espaço no túnel para ficar "acima" das pedras, entretanto, pois as maiores ocupam quase todo o espaço). Porém, ele terá que decidir se o aumento na velocidade compensa perder uma rodada inteira de fuga para lançar a magia!

Por fim, fique à vontade para improvisar outras regras. Se um jogador rolar um "1" natural num teste, pode tropeçar e cair. Outro personagem pode ajudá-lo a se levantar, permitindo que ele corra na rodada seguinte, ao custo de uma penalidade no *seu* próximo teste de corrida! Ou talvez haja algo valioso no caminho. Os personagens serão corajosos (ou gananciosos) o bastante para perder tempo precioso de fuga para recolher tesouros?

Escapando

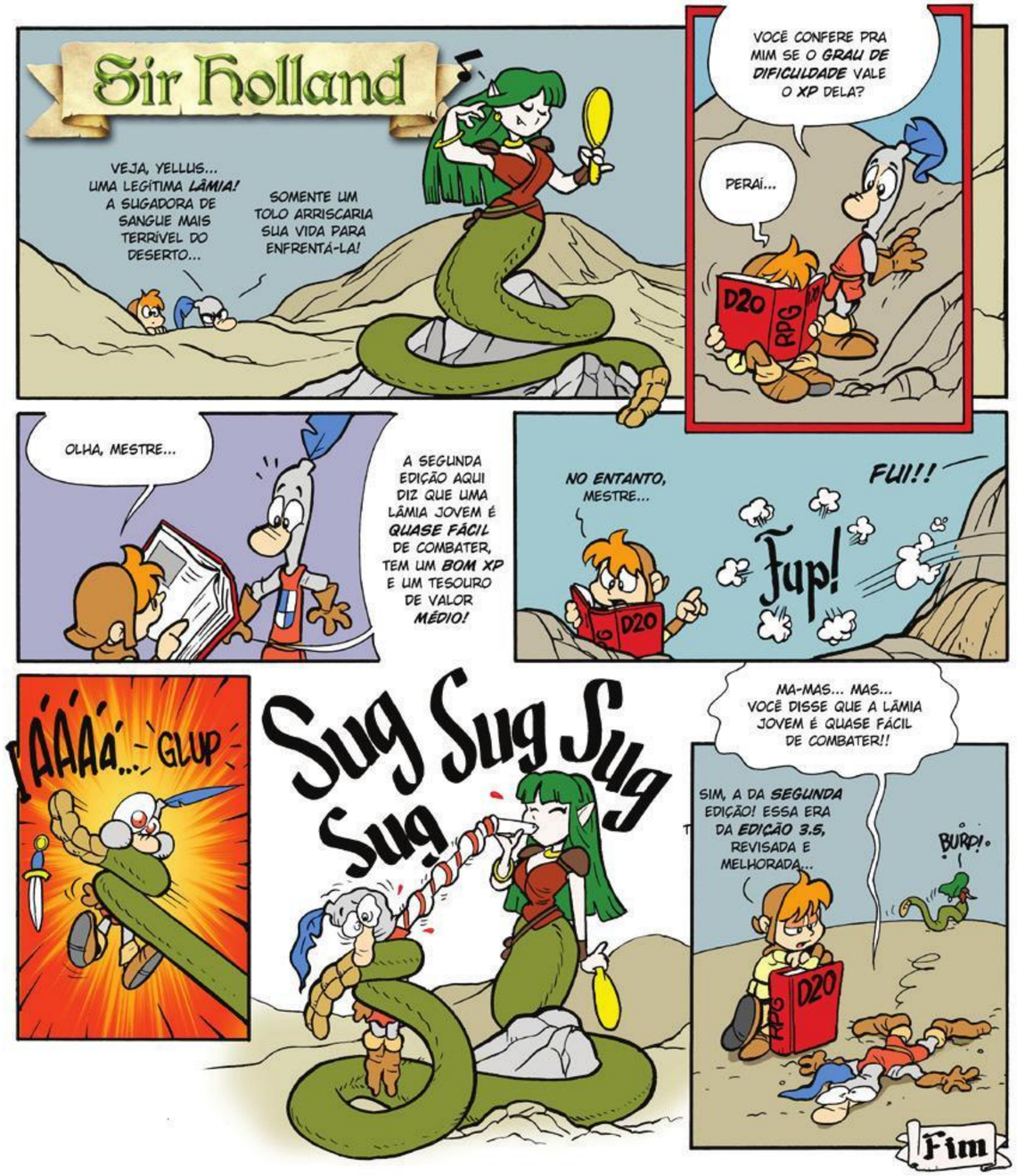
Novamente: não há nada de errado em usar armadilhas simples. Em cenas secundárias, é efetivamente *melhor* manter as coisas mais simples e rápidas! Por exemplo, se o ladino do grupo resolve roubar a casa de um mercador no meio da aventura, apenas para ter mais ouro para comprar poções de cura, resolver a cena de forma mais rápida é o melhor. É razoável que um mercador tenha uma armadilha simples em seu baú, mas ele dificilmente teria um mecanismo muito elaborado de qualquer maneira...

Agora, se você está planejando uma cena importante da aventura, precisa fazer sua armadilha ser mais envolvente. Claro, construir uma armadilha complexa é trabalhoso, mas é *menos* trabalhoso do que fazer a ficha de um PdM, por exemplo.

E pode ser tão letal — e divertido — quanto.

GUILHERME DEI SVALDI

(coluna escrita por sugestão do Conselheiro Nivaldo Jr.)



Eu ainda Estou Aqui

Por Davide Di Benedetto
Arte por Ricardo Mango

Chegaram ao precipício. O vento uivava, poeira rodopiando pelo ar. A região deserta, mas nem sempre foi assim. Humanos e anões pilharam a terra até que morresse. No outro platô, além do precipício, a entrada do templo.

Eu esperava por eles.

Não sabia mais onde terminava meu corpo e onde começava o altar. Minha consciência era mais uma entre incontáveis outras no êxtase da deusa Tenebra, rainha da noite. Eu sentia, além dos sentidos de meu velho corpo, todo o templo. O veio d'água sob o desfiladeiro. As vozes de outras feiticeiras nesse mesmo lugar que hoje ocupo, em tempos passados. Eles se aproximavam.

— Animem-se, irmãos! Encontramos o covil da bruxa e vamos deter seu plano maléfico. — era humano, de barba, tranças bem cuidadas. Trajava armadura extravagante, manto e portava um escudo adornado com a imagem de uma balança e uma espada. Senti o paladino ajoelhar sobre a terra. Minha terra, de meu povo morto. Abençoou-se com um gesto e então disse:

— Obrigado, deus justiceiro, das trevas traremos a luz. Mil vezes seja louvado teu nome, Khalmyr!

— Levanta. Estamos perdendo tempo. A Grande Escuridão já começou — era o companheiro do paladino, um elfo. Fitou o céu coberto de nuvens negras e então calculou a distância do abismo entre platôs — Eu poderia atravessar com um salto, mas o que seria de vocês sem mim?

Percebi o blefe no rosto dele. Embora meus olhos estivessem atrofiados com o peso dos rituais que carrego no corpo, era capaz de enxergar além. Coisas que mesmo olhos élficos não podem ver.

— Abram espaço. — comandou uma anã, enquanto coçava a barba — Tenho um primo que trabalhou escavando minas parecidas com esse túnel. Quando trabalhos de mineração são organizados por anões, as pontes são de carvalho ou pedra talhada. Nunca caem! Já que não vemos ponte aqui, a que havia deve ter sido construída por humanos.

— Se eu dissesse "todos os anões são bons em construir" ganharia olhares tortos. — o paladino, indignação fingida.

Meu povo construiu a ponte. Era a mesma desde os tempos da mãe da mãe de minha mãe. Acabou destruída por humanos com a bandeira de Khalmyr numa incursão contra os nossos. A anã reparou numa estátua de Tenebra. A escultura de pedra era maior que eles três, se fossem empilhados. Isso sem contar o pedestal, inscrito com lendas e mistérios.

— Esse ídolo tosco em forma de lagarto me deu uma ideia. — a anã venerava a rainha da noite, assim como eu. Não foi capaz de reconhecer a própria deusa.

— Desde quando você tem ideias?

— Ao contrário de vocês, carrego com orgulho as tradições de meu povo. Meu pai sempre dizia: "Se não conseguir consertar, bata até funcionar!"

Com três golpes do martelo de guerra ela quebrou o pedestal, tombando a estátua. Senti cada golpe em minha carne. Os ancestrais estavam inquietos e seus lamentos imperavam. A anã jogou uma corrente no pescoço de Tenebra e puxou com toda força, profanando a deusa, desafiando sua ira, jogando-a contra o chão. Arrastaram a imagem até encaixá-la entre as faces do precipício, como uma ponte. Seria um dia de perdas, mas estava acostumada. Precisava ter fé. Era na arrogância daqueles mamíferos que contava para salvar meu povo.

— Bendito seja teu pai! — comemorou o paladino — Vocês anões nunca deixam de surpreender. Por favor, primeiro a dama.

A anã atravessou para o outro lado, rumo ao templo. Resmungos. Em sua mente vi o esforço para controlar a vontade de empurrar o paladino, que seguiu logo atrás.

Os degraus de entrada para o templo eram escavados na rocha lisa do platô, uma escada que descia até perder a vista. Viam-se restos do que foram grandes murais de pedra, derrubados em uma das invasões. Era possível enxergar resplendor esquecido através das eras: versos perdidos, dias de prosperidade, galerias do templo cheias de gente, eu mesma em minha juventude, estudando com velhas mestras as artes da deusa. Eles desceram a espiral até o salão circular, com várias passagens. Criptas onde repousavam meus entes queridos. A iluminação natural de cogumelos fluorescentes. Luz sutil, sem a agressão de uma tocha. Meu povo tem a vista ofuscada com luz forte demais.

O paladino estava cego como um peixe, para o riso dos outros dois.

— Asqueroso. Não bastasse o ar abafado, estamos dentro da tumba dos monstros. — o elfo apontava para as formas dos ossos nas criptas menores.

— Pobrezinho! — respondeu a anã — Todo trajado de preto como um corvo, enfadado com a vida, eu tinha esperança de você ser necromante! Que diferença fazem cadáveres de trogloditas? Dariam mais trabalho vivos. Precisamos continuar explorando.

Troglodita. O nome sujo feriu minha alma. Tivemos nossos próprios nomes. Tivemos linhagens de reis, heróis, batalhas, tragédias, glórias. Tivemos nossas próprias línguas. Tudo perdido em minha tribo, senão por mim, que agora não passo de instrumento. Minha mãe me deu nome, mas isso foi antes das invasões, de crianças abatidas, do medo sem fim. Agora chamam-nos trogloditas. Tiraram nossa identidade. Reduziram meu povo a animais. Respirei fundo para manter o controle. Percebi que ainda era capaz de sentir os pulmões atrofiados.

Eu não era a única que odiava os invasores. No torpor de vozes, de maldições proferidas, vi os ossos dos meus ancestrais reencarnando nas criptas. Eles esperavam pelos vivos que viriam pedir conselhos, visitar, prestar homenagens. Mas os vivos não viriam mais. Erguendo-se renascidos da escuridão, os mortos queriam proteger sua morada pela última vez.

— "Elfos frágeis e lamentosos! Não são como nós anões que mastigamos cascalho!" — zombou o elfo imitando a voz da anã, quando ela soltou um grito.

Estavam cercados. O elfo tentou manter distância para atirar melhor com o arco, mas o lugar ficou apertado com tantos renascidos. As flechas não encontravam carne para perfurar, feriam pouco. A anã atacou como uma hiena, rindo nervosa, quebrando ossos com golpes de martelo. Alguns esqueletos carregavam armas e objetos — presentes deixados em criptas. Outros atacavam com pedras e as próprias mãos. O ar já abafado esquentou com a violência. A dificuldade de respirar cresceu.

— Não tá na hora do nosso paladino fazer alguma coisa? — a anã reclamou, enquanto levava um corte de adaga no braço. Seu martelo girou e o crânio do oponente foi esmigalhado na parede.

A mão do paladino exalou uma aura brilhante como uma estrela. Rito curativo. Ele escondeu a maior parte do corpo atrás do escudo, absorvendo o impacto dos golpes.

Tentou tocar a anã, mas um dos renascidos golpeou a clava no escudo com tanta força que o paladino foi empurrado e o braço bateu em outro esqueleto. Quando a mão tocou o renascido, ossos viraram pó. Senti a dor do morto voltando para o vazio.

— Khalmyr dançarino, havia esquecido! Preces de cura destroem amaldiçoados.

— Você... esqueceu? Deusa, estou cercado por imbecis...

— Por Khalmyr, Tenebra, ou as barbas de minha mãe — gritou a anã, desviando de uma lança — Não pare agora!

O paladino orou. A luz em sua mão ficou mais intensa. Queimou os renascidos, um por um. E eu senti a dor de cada um deles. Em nossos rituais sagrados, os mortos participavam de danças juntos dos vivos, a beleza sutil das celebrações, incompreensível para a maioria dos povos da superfície. Carregados de ódio por tudo que é diferente deles, chamaram-nos necromantes, adoradores de demônios.

Agora me perseguiam.

O rito da Grande Escuridão, que eles vieram ao templo tentar deter, não é arma, não é simples vingança, é a última chance de minha raça. Fomos atacados primeiro. Todos que morrerem estão na conta deles. É um preço pequeno perto do que já pagamos.

— Se da próxima vez puder fazer o favor de se lembrar dos próprios recursos na hora de lidar com situações de vida ou morte, seria grande favor a todos nós. Se usar mais do que um punhado de miolos for pedir muito, meu príncipe... — o elfo para o paladino.

— Príncipe? Está me chamando de mimado, não está? Quem é você pra dizer, isso? Sua raça vive séculos! Ficam o tempo todo na floresta se fingindo de poetas e sábios, se embriagando com vinho. Chorando por Glórienn, aquela maldita deusa caída! O tempo que você demorou pra sair da puberdade foi o tempo que meu pai viveu como general, antes de seu desaparecimento misterioso!

— Essa história de novo... — reclamou a anã.

— Não é culpa da minha raça que a sua viva menos que as árvores. E seu pai não desapareceu. Ele te abandonou.

— Meu pai tinha muitos inimigos! Muitas coisas perigosas podem acontecer quando se sai para ajudar um vilarejo atacado por goblins! — o paladino, voz trêmula.

A anã bateu seu martelo no chão. Silêncio.

— É pedir muito que sejam mais profissionais? Esqueceram os escalpos que temos que levar para a corte se quisermos encher os bolsos de dinheiro? Esqueceram a bruxa maligna e o ritual apocalíptico? Olhem!

A anã apontou para o chão. O fungo humanoide de alguns palmos de altura segurava em seus bracinhos uma lamparina contendo minério brilhante. Vestia um gorro na cabeça. Quando o pequeno foi notado, fez gestos apressados para o trio segui-lo e entrou num dos túneis do salão.

— Vamos mesmo segui-lo? — perguntou o paladino.

— Eu vou — respondeu a anã.

— Por quê?

— Ele não falou uma palavra até agora e mostrou o que fazer. Postura de liderança. Você podia aprender algo com ele.

A anã e o elfo seguiram o fungo. O paladino logo atrás. Foram guiados por um túnel longo, irregular, como se caminhassem dentro de uma cobra. O som de queda d'água aumentou até saírem em outro salão. A cachoeira desabava da parede em frente ao trio. A correnteza formava um lago dominando o espaço. O fungo parou e se apoiou na lamparina, apontando para a cachoeira.

— Esperem um segundo. Tem algo de errado com a água.

— Por quê? É feita das lágrimas da deusa covarde? — disse o paladino.

O pequeno fungo bateu a lamparina no chão, reforçando a mensagem. Continuava apontando para a cachoeira. Foi quando começou a discussão, as vozes estridentes deles tomando minha mente outra vez:

— O baixinho está nos levando para uma armadilha? — a anã, coração acelerado.

— Em território do inimigo, tudo é armadilha... — o elfo, enquanto se afastava dos outros dois.

— Vamos jogar o fungo na água pra ver o que acontece! —o paladino.

— Está com medo de te trocarmos por ele? Ele não ia nos trazer aqui só para tentar nos enganar com esse truque da cachoeira, ia?

— Por que devo confiar em um estranho dentro do covil do inimigo? Sou um campeão da justiça, não um idiota!

— Porque talvez o inimigo queira ser encontrado. — disse o elfo, interrompendo os dois. Disparou uma flecha no ar, que se cravou na pequena escultura de madeira suspensa por corda sobre a cachoeira. A segunda flecha partiu a corda. A escultura caiu no lago e foi levada pela correnteza até a margem. O elfo apanhou a escultura. Quando fez isso, a textura da água começou a mudar.

— Enquanto negociavam a vida do pequeno como bárbaros desregulados, meus olhos perceberam o totem.

— Meu pai era um bárbaro desregulado e isso não o impediu de virar um comerciante de sucesso! — gritou a anã.

O pequeno fungo ergueu sua lamparina, foi correndo sobre as águas até desaparecer atravessando a cachoeira.

— Pra onde ele vai? — perguntou o paladino.

— Confiem no fungo!

Encharcaram suas roupas ao entrar no lago e passar pela cachoeira. Cruzaram um túnel e desceram outra espiral de escadas seguindo o guia. Era um salão maior, mais escuro aos seus olhos que os anteriores.

O som que o elfo ouviu era um estômago digerindo pedras, um trovão na Tormenta. Ele percebeu antes que os outros — Mogwar, o Guardião da Casa da Deusa. O milenar dragão cego de asas mortas. Elegante como apenas dragões podem ser. Era um pesadelo vivo para os inimigos de Tenebra, mas jamais esqueci de seu lado gentil. Quando eu ainda era criança, acabei perdida em seu salão. Além de me fazer companhia, acarinhou-me com a língua como se eu fosse seu filhote. Através de meu templo, paguei-lhe tributos, recompensei seus esforços. Queria pode ter feito mais por ele.

Lutaram.

Senti o medo de morrer de meus oponentes. Senti a fúria avassaladora de Mogwar contra os mamíferos. Ele rugiu e investiu. O escudo de Khalmyr foi arremessado e defletido. A fé não bastou para o paladino, atingido no flanco. Mesmo com suas preces, não

cicatrizou bem, sangue tingiu a armadura. O martelo da anã dançou, chamando a atenção do dragão. Enxames de flechas. A cegueira do guardião o deixava exposto.

Uma baforada ácida empesteou o ar parado e quase matou todos. Mogwar investiu para todos os lados, golpes derrubavam rochas e estalactites do teto. O elfo cortou o rosto nos estilhaços dos escombros que caiam do teto, e teria bastado um único vacilo para que o arqueiro de pés leves fosse farejado e trucidado, mas isso não aconteceu. A anã continuou tentando atacar, enquanto o dragão se enfurecia mais e mais.

Foi quando o paladino conseguiu recuperar seu escudo. Após um golpe em cheio na mandíbula, cravou sua espada num dos olhos atrofiados. O corpo de Mogwar tombou. Sua voz juntou-se às outras no êxtase divino. Senti o alívio da alma exausta. Ouvi pedidos de desculpas por não conseguir levar pelo menos um deles. Agradeci o sacrifício. Concluí o feitiço final. Agora Tenebra sorria para mim.

Até breve, Mogwar.

— Por Glórienn... essa foi quase.

— Foi incrível! Matamos um dragão! Não é por esse tipo de feito que alguém se torna um herói?! Mal posso esperar para encher a cara na taverna e comemorar. Bolsas cheias de dinheiro! Plateia para contar histórias! E javali assado! — a anã exultava.

— Eu só quero a benção de meu rei, um feudo, a mão de uma esposa e aproveitar o tempo que ainda tenho, como meu pai não pôde fazer — o paladino rasgou um pedaço de seu manto e enxugou sangue e suor.

Todo o meu mundo, tudo o que conheci. Morto. Nenhuma justiça. E a morte final — o esquecimento, que mata até os deuses — para toda a minha tribo. Eu disse não. Implorei que Tenebra me ajudasse a encontrar a saída. Eu a servi bem. Ela compreendeu. Havia um jeito, mas também havia um custo. Eu não tinha mais nada que pudesse ser perdido, exceto meu corpo podre. Não havia muito tempo, mas era tempo o bastante.

Os três assassinos perceberam curiosos que observavam. Vários outros fungozinhos saíram de seus esconderijos. Desolados, se reuniram em volta de Mogwar. Não produziram som algum. O pequeno da lamparina se pôs a andar de novo, cabeça baixa.

O túnel por onde seguiram o guia ficou tão pequeno que precisaram se arrastar agachados. Mal conseguiam se mexer quando de repente despencaram, rolando uns sobre os outros até mais um salão.

Nele estava o fungo com lamparina, acompanhado de um trio de aventureiros. Eram como reflexos num espelho.

— Que truque engenhoso! Réplicas! Até minha cicatriz está ali, mas do lado esquerdo do corpo. — falou o paladino.

— Impostores ousados, vocês é que são as réplicas! — devolveu uma voz idêntica a dele.

Senti meu corpo tremer, em algum fragmento de minha consciência. O feitiço final funcionara. A batalha fora ganha antes da luta começar. Graças a Tenebra.

— Os truques dessa feiticeira estão ficando muito esquisitos — disse uma das anãs — estou pensando em cobrar a mais desse rei espertalhão que pagou apenas três aventureiros para fazer o trabalho.

— Nem me diga! Depois que esquartejarmos vocês, exigirei taxas extras — respondeu a outra anã.

A parte mais difícil de enfrentar a si mesmo em uma luta até a morte não é o combate físico. Nem mesmo o conhecimento que seu oponente possui sobre você. É manter a calma. Quando alguém vê a si mesmo, um outro eu autônomo, percebe todo tipo de detalhes que não tinha consciência antes. Era bem diferente de estar diante de um espelho.

Em momentos de nervosismo a anã coçava a barba, sempre no mesmo ponto. Vendo a outra fazer isso, sentiu-se patética. Vulnerável. Lembrou-se das broncas do pai, quando percebera a mania. As surras corretivas. Sentiu o ponto careca do queixo, onde descontava o nervosismo. O desconforto transformado em medo feroz, curioso desejo homicida contra a própria imagem. A violência das duas anãs impressionava. Derrubaram seus martelos e se espancavam com as próprias mãos.

O paladino, por outro lado, atacou o elfo e vice versa. Aproveitaram a oportunidade para descontar frustrações. Flechas encontravam escudos.

Até o momento em que um dos elfos guardou seu arco e sacou a adaga, desaparecendo nas sombras. O outro, arco na mão, estava atento, olhos e ouvidos concentrados, apostando nas chances de atingir o oponente ainda invisível ao menor erro. Tinha sido um gesto arrogante e arriscado, que o elfo sabia que ele mesmo nunca cometeria. Talvez não fosse um sósia exato, pensava. Talvez uma cópia defeituosa, no fim das contas. Algo tremeluziu na penumbra. O sósia foi atingido, flecha certeira na garganta.

O paladino olhou para os elfos lutando:

— Por Khalmyr! Quem foi abatido? Meu parceiro ou o duplo covarde? —Nesse segundo de guarda baixa, foi atravessado com uma segunda flecha, plantada no crânio, e tombou.

— Você agiu bem rápido, fiquei surpreso! Como sabia que era a réplica, não o contrário? — perguntou o paladino remanescente — Notou a cicatriz?

— Pra ser sincero, não, mas ele abaixou a guarda e eu aproveitei.

A anã caiu de costas no chão, ofegante, o rosto e os punhos cheios de sangue. Se dela, ou da outra, abatida, não fazia diferença. Estava sorrindo. Não conseguia falar, só respirar. Ficou um tempo assim, sentindo o corpo doer, plena.

Não continuaram imediatamente, pilharam e inspecionaram os cadáveres dos sósias, se certificaram através de perguntas e pequenos indícios que seus companheiros eram mesmo seus companheiros e não réplicas. A verdade é que àquela altura estavam cansados e sem paciência para mais nada, e se um dos outros se mostrasse traidor, que assim fosse: simplesmente matariam-no como matavam tudo que ficava em seu caminho.

Sabiam que estavam próximos de um desfecho, o derradeiro desafio, a surpresa final. Seria sua última aventura juntos e depois iriam para casa e cada um cuidaria de seus próprios assuntos, sem nunca mais ter que olhar para o rosto dos companheiros.

Seguiram o único corredor possível e alcançaram o santuário interno.

Vieram até mim. Não enxergava com meus próprios olhos, mas ainda assim era capaz de vê-los. Bem ali, na minha frente.

— Não acredito! Após tantos desafios, tanta luta, encontramos... isso. — disse a anã com um esgar de nojo.

Projetei minha voz até ela.

— Meça as palavras, mamífera! Sou serva de Tenebra. Uma das maiores que já existiu. A salvadora de meu povo. Mate-me agora e deixe o templo. Jamais foram bem-vindos aqui.

Sem questionar, foi o paladino quem seguiu a ordem, cortando minha velha garganta. O elfo pegou o escalpo de meu corpo atrofiado e coberto de fungos como troféu. Saquearam o salão e voltaram pelo túnel que vieram. Não dei mais atenção aos três. Que vivam suas vidas vazias.

Em outro plano da realidade, além do éter e das sombras, há uma dimensão quase idêntica e paralela ao nosso mundo, onde eles já não existem mais. Porque foram trazidos até aqui. Até essa dimensão. Até as profundezas do que julgaram ser apenas uma masmorra e foram assassinados pelas próprias mãos.

Naquele outro plano de existência, outra eu também vive. A memória de meu povo viveu. O ritual da Grande Escuridão se concluiu, porque não havia ninguém para impedi-lo. Em sete dias o deus-sol Azgher era apenas um clarão por de trás das nuvens negras. Animais e plantas da superfície começaram a morrer. O frio esfriou os seres de sangue quente da superfície e eles definharam. Minha raça saiu das tocas e esconderijos onde antes se escondia para morrer. Respiraram o ar da um novo reino, um mundo que agora pertencia a eles. Pela glória de Tenebra.

E eu? Estou morta, de fato, aprisionada no túmulo que é o mundo hostil no qual todos acreditam que fui derrotada. Mas jamais cobicei a superfície nem o reino da deusa, jamais quis deixar o templo, tenho a companhia de toda a minha tribo.

Ainda estou aqui.

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Hereditário: terror de primeira

Os melhores de 2018 (e os piores também)!

TROFÉU GABINETE

No começo do ano, a empresa cinematográfica (e televisiva) fica em polvorosa com as suas consagradas premiações, como o Golden Globe, o Screen Actors Guild Award, o Critic's Choice Award e, é claro, o Academy Awards, o mundialmente famoso Oscar.

E na noite anterior ao Oscar acontece a entrega do Golden Raspberry Awards (o Framboesa de Ouro) para os piores do cinema, um prêmio irônico e divertido, que critica a própria indústria e profissionais, práticas, clichês, etc.

Pegando a onda dessas premiações — afinal, ainda é o começo do ano — fizemos uma lista dos melhores filmes do terror que chegaram às telas (ou canais de TV ou de streaming) em 2018. O critério não é apenas gosto pessoal, mas filmes (e séries e etc.) que tenham qualidade (artística, técnica ou alguma inovação) ou que trouxeram algo novo para o espectador e o fã.

Também reunimos uma lista com o pior do gênero. Produções que fizeram exatamente o contrário ou decepcionaram imensamente os espectadores.

Se as sugestões dos melhores servem como uma lista de indicações, a lista de piores é mais um aviso de "afaste-se!", a menos que seja para dar umas boas risadas...

Os Melhores

O Ritual (The Ritual)

Direção de David Bruckner, com Rafe Spall, Arsher Ali e Robert James-Collier.

Para homenagear um amigo que foi morto recentemente, quatro amigos fazem uma viagem para uma região afastada da Suécia, em uma trilha. Um deles se machuca e o grupo resolve cortar caminho por uma floresta fora da trilha. Coisas bem estranhas começam a surgir na tal floresta, como pesadelos horrendos, marcas nas árvores e inscrições cripticas. Cada vez mais perdidos, eles são perseguidos por cultistas com intenções sangrentas que cultuam uma criatura mítica do folclore nórdico.

O Ritual é uma produção britânica inspirada no livro de mesmo nome escrito por **Adam Nevill** e adquirida pela Netflix. Por enquanto não está disponível no canal de streaming aqui no Brasil, mas deve entrar no catálogo nacional em breve.

Mandy (Mandy)

Direção de Panos Cosmatos, com Nicolas Cage.

Terror psicodélico com uma trama simples: Red tem uma vida comum e remota com a mulher que ama, Mandy. Mas depois que o líder de um culto hippie ataca e mata Mandy, Red, que testemunhou tudo, entra numa espiral de vingança e violência contra todo o culto e a gangue de motoqueiros sádicos e canibais que participou do ataque. Nicolas Cage fez uma atuação espetacular (e insana), tremendamente elogiada pela crítica, e é um dos pontos altos dessa produção.

Por conta desse filme, os diretores e produtores de filmes de terror estão vendo Cage como o seu atual ator favorito para futuras produções. Ele já confirmou a participação em um filme baseado no conto *A Cor que Caiu do Espaço*, de **H. P. Lovecraft**.

Operação Overlord (Overlord)

Direção de Julius Avery e com Jovan Adepo e Wyatt Russell (com participação de Ian De Caestecker, de *Agentes da SHIELD*).

Um filme de terror que se passa durante a Segunda Guerra Mundial, um pouco antes do Dia D, onde um pelotão de soldados americanos são enviados para destruir uma torre de rádio em território inimigo, mas são atingidos antes de chegar ao seu destino, e os sobreviventes, ao se esconderem numa vila próxima, descobrem experimentos do exército nazista para criar soldados com habilidades sobrenaturais a partir de vítimas inocentes e... cadáveres.

Uma mistura de filme de guerra, com ação e filmes de zumbi, daqueles com mutações e poderes extraordinários, bem no estilo *Resident Evil*, mas com nazistas e muita violência.

Histórias do Além-Túmulo (Ghost Stories)

Direção de Jeremy Dyson e Andy Nyman, com Andy Nyman e Martin Freeman (o Bilbo, de *O Hobbit*).

O professor Goodman dedica sua vida a mostrar que o sobrenatural não existe, desmascarando fraudes e enganadores, até que é desafiado por seu mentor a investigar três casos para os quais ele mesmo não conseguiu encontrar uma explicação, cada um mais assustador que o outro. São três histórias diferentes, inteligentemente unidas pela investigação do professor (interpretado pelo diretor do filme) e quando o espectador entende a ligação entre elas... é que a coisa fica interessante.

Uma brilhante atualização e homenagem aos filmes britânicos da década de 1970 e 1980, que tinham várias histórias diferentes, geralmente envolvendo assombrações e temas sobrenaturais, com uma história vinda do teatro, como dá pra se perceber em alguns momentos.

Halloween (2018)

Direção de David Gordon Green, com Jamie Lee Curtis.

Essa continuação atual de *Halloween, a Noite do Terror* (*Halloween*), de **John Carpenter**, ignorou todos os outros filmes da franquia (provavelmente uma das melhores decisões que podiam tomar) e nos mostrou como um terror clássico com 40 anos ainda pode assustar mais do que muito "terror moleque" por aí.

Na noite do Dia das Bruxas de 1978, Laurie Strode foi perseguida e teve seus amigos cruelmente assassinados pelo psicopata Michael Myers. Décadas depois, Michael escapa do sanatório onde estava preso e vai atrás dela para terminar o que começou.

Suspiria: dançarinas do Fantástico das trevas

O filme acerta ao mostrar de forma pesada as consequências do massacre de Myers, que acabou com a estabilidade mental de Laurie e estragou sua vida dali em diante. Ao nos dar uma protagonista complexa, cheia de falhas e problemas, ao humanizar os personagens ao redor dela, o diretor faz com que nos importemos com quem será a próxima vítima, criando um clima de suspense mais tenso que o do filme original, ao mesmo tempo em que faz inúmeros homenagens.

Uma continuação que obriga o aumento de nível de todas as continuações de terror daqui pra frente.

Um Lugar Silencioso (A Quiet Place)

Direção de John Krasinski, com Emily Blunt e o próprio John Krasinski.

Uma história relativamente simples: uma família vive em silêncio absoluto, e o motivo para isso é mostrado aos poucos, de forma tensa e assustadora. Tem algo muito ruim do lado de fora da casa, e cada pedaço de informação descoberto torna a história mais pesada e mais terrível.

O grande ponto deste filme é usar o silêncio para assustar, para criar momentos de pura tensão com situações simples, mas que dentro do contexto apresentado, se tornam tremendamente perigosos.

O ator/diretor Krasinski, conhecido pela série *The Office* (a versão americana), conseguiu fazer um dos filmes mais criativos e pavorosos do ano, que, ironicamente, foi indicado para o Oscar de Melhor Edição de Som.

Suspiria: A Dança do Medo (Suspiria)

Direção de Luca Guadagnino, com Choë Grace Moretz, Tilda Swinton e Dakota Johnson.

Refilmagem do filme de 1977 de **Dario Argento**, com uma roupagem completamente oposta. Uma jovem estudante entra para uma conceituada companhia de dança em Berlim, numa Alemanha passando por um momento político bem explosivo. A estudante vai encontrando estranhos acontecimentos que indicam que as professoras são mais do que aparentam.

A espiral de medo e suspense que Guadagnino cria com Suspiria, com símbolos, mitos, imagens, cenas perturbadoras e uma abordagem de bruxas como poucas vezes se viu no cinema, tem um ritmo muito diferente do original mas é absolutamente assustador. Um filme que não se apoia em sustos fáceis e cria um clima de medo, pavor e horror de uma forma tão elaborada e elegante que nada deve aos grandes clássicos do gênero.

Empatado com *Hereditário*, um dos melhores filmes de terror do ano.

Hereditário (Hereditary)

Direção do estreante Ari Aster, com Alex Wolff, Gabriel Byrne, Toni Collette e Milly Shapiro.

Sabe um daqueles filmes que é melhor não comentar muito para não estragar? Então... é complicado falar de *Hereditário* sem entregar as partes mais essenciais da história.

Depois da morte da sua matriarca, uma família começa a passar por acontecimentos estranhos e sem explicação, que vão levantando segredos bizarros da família. Toni Collette tem uma atuação digna de Oscar como a filha da matriarca falecida e... não dá pra falar mais!

O filme dividiu opiniões, mas não passou pelos cinemas impunemente. Com uma fotografia e roteiro muito bem cuidados e uma trama estonteante, muitos espectadores saíram da sessão se perguntando o que tinha acontecido.

... e os Piores!

Parque do Inferno (Hell Fest)

Direção de Gregory Plotkin, com... bom, ninguém conhecido.

Um grupo de (clichês) amigos vai a um parque temático de terror, mas lá começam a ser mortos por um assassino serial mascarado de verdade. A ideia da metalinguagem, que poderia ser legal, é perdida logo de cara, e torna-se cansativa a repetição do recurso de ninguém acreditar que há um psicopata ali porque se trata de um parque de diversões.

E o filme nem tem mortes divertidas...

A Freira (The Nun)

Direção de Corin Hardy e com Taissa Farmiga.

O segundo filme *spin off* da série *Invocação do Mal* (o primeiro foi *Anabelle*), que seria uma *prequel*, uma história anterior que serve de origem para a Freira/assombração/coisa ruim que aparece em *Invocação do Mal*.

O problema aqui é justamente a expectativa. Os fãs da série de **James Wan** aguardavam por uma história realmente assustadora com a freira que gelou o sangue do público, mas não foi bem isso que aconteceu.

Um filme fraco, lento (na pior forma possível) e que, para dar algum clima de medo, recorre a sustos rápidos e bobos (e previsíveis). Uma grande decepção.

Sobrenatural: A Última Chave (Insidious: The Last Key)

Direção de Adam Robitel e com Lin Shaye e Leigh Whannell

Quarta continuação da franquia, que claramente se desgastou. A parapsicologa Elise Rainer encontra mais uma assombração ao voltar a sua cidade natal.

A história não consegue ter nada de interessante ou que prenda a atenção. Pelo menos eles provavelmente acertaram ao colocar "última" no título.

Perigo na Escuridão (Inside)

Direção de Miguel Ángel Vivas, com Rachel Nichols.

Uma mulher no final da sua gravidez é perseguida por uma mulher obcecada pela criança não nascida. Refilmagem do filme francês *A Invasora* (*À l'intérieur*), de 2007, só que os poucos elementos interessantes do original foram tirados, como a violência e o gore, restando um filme sem graça e comum.

Num ano de refilmagens e continuações excelentes, este aqui fez muito feio.

Perigo na Escuridão: gravidez perigosa

A Maldição da Casa Winchester: ruim de verdade

A Maldição da Casa Winchester (Winchester)

Direção de Michael Spierig e Peter Spierig, com Helen Mirren.

A história (real) que foi usada como base para se fazer esse filme é excelente e aterrorizante por si só. Com uma atriz do porte de Helen Mirren e uma produção hollywoodiana, tinha tudo para dar certo...

Mas não deu.

O filme é confuso e não leva a lugar nenhum, formando apenas uma coleção (fraca) de sustos amontoados. Não chega sequer a ser uma simples história de fantasma decente.

Verdade ou Desafio (Truth or Dare)

Direção de Jeff Wadlow, com um elenco adolescente pouco conhecido.

Um grupo de amigos faz a brincadeira do título, mas a coisa fica sinistra quando os que mentem ou se recusam a fazer o "desafio" começam a morrer de forma bizarra.

O filme tenta entrar na onda da série *Premonição*, mas fracassa totalmente. Nada é levemente interessante ou legal, as mortes não são divertidas ou bem sacadas e o filme deixa aquela sensação de "por que mesmo eu vi isso"?

E os rostos dos atores distorcidos para parecerem "smiles" acabam mais parecendo um efeito ruim do que assustando alguém...

Slender Man: Pesadelo Sem Rosto (Slender Man)

Direção de Sylvian White, com (surpresa!) nenhum nome conhecido.

O filme usa a lenda urbana (ou melhor *"creepy pasta"*) do Slender Man, uma criatura misteriosa, muito magra e alta, sem rosto, que leva embora crianças e ninguém sabe com qual objetivo (mas não deve ser nada bom).

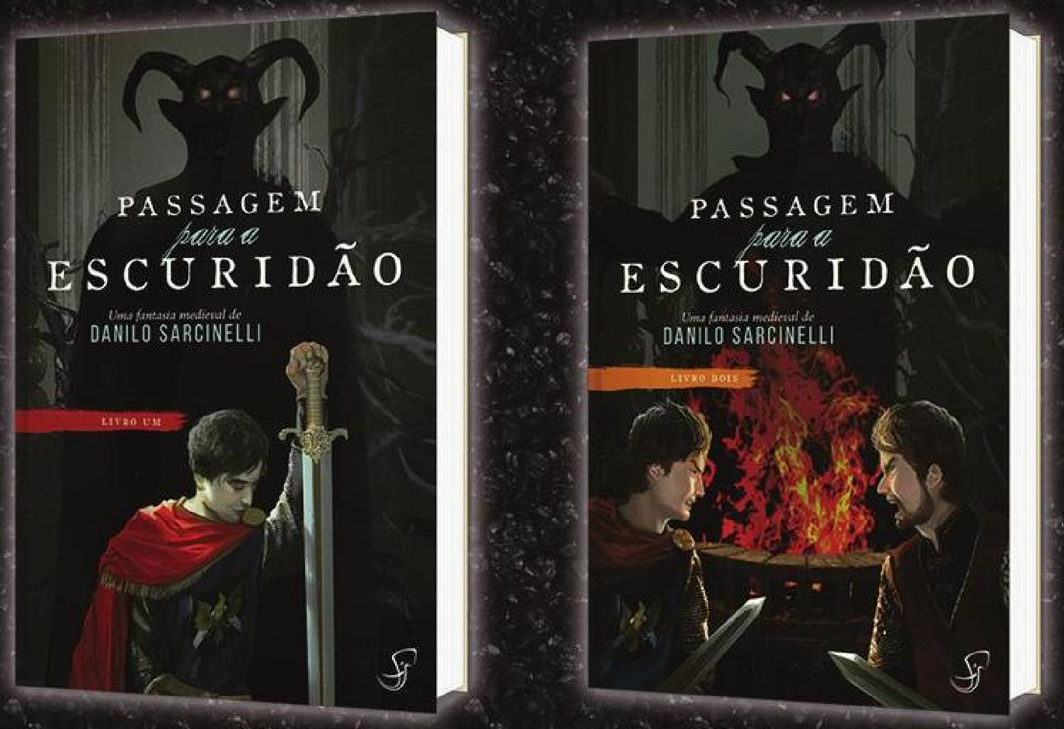
Apesar de usar uma lenda terrivelmente assustadora, o filme não é. Depois de vários cortes e montagens, restou apenas uma história que não leva a nada, com sustos e cenas assustadoras esporádicas, sem uma trama que prendesse ou um clima realmente de medo (além dos efeitos especiais).

A produção ainda foi infeliz ao usar (sem autorização) informações de um caso real de desaparecimento, vagamente ligado ao Slender Man, o que provocou reações (e processos) da família da garota desaparecida.

Raramente um filme consegue uma opinião unânime entre a crítica especializada. *Slender Man* conquistou este feito. Infelizmente, a opinião unânime é que ele foi o pior filme de terror de 2018.

ROGERIO SALADINO

O trono da Tibéria está vazio...



O príncipe legítimo foi exilado. Agora, o futuro do reino está nos ombros de seu sobrinho. Porém, o jovem herdeiro tem sido atormentado por demônios remanescentes da guerra primordial. Qual dos dois vencerá? Passagem para a Escuridão é uma duologia de fantasia sombria que não te deixará dormir.

Disponível em versões física e digital

ODISSEIAS

JAMBÔ

ENCONTRO ALEATÓRIO

Primeiro esboço da ilustração para a magia *Insect Plague*

Claudio Pozas fala de sua arte e conta como foi ilustrar a quinta edição do primeiro RPG do mundo

REALISMO IMAGINATIVO

Vou ser sincero: nunca pensei que um dia eu ilustraria *Dungeons & Dragons*.

Comecei como jogador em 1987, ainda com a primeira edição de *AD&D*. Eu achava que desenhar seria um *hobby* que eu sustentaria com a minha carreira de publicitário. Em vez de cursar a Faculdade de Belas Artes, lá fui eu estudar Publicidade.

Narrador: "Sabe de nada, inocente!"

Trabalhei cinco anos como publicitário. E foi uma experiência frustrante. Os horários eram péssimos, mas o pior era quando os clientes contratavam a agência apenas para fazer "do jeito deles", em vez de seguir a orientação dos profissionais que estavam sendo pagos para usar seus conhecimentos em prol do cliente.

Assim, quando surgiu a oportunidade de ilustrar produtos de RPG para o mercado externo — graças aos desenhos que eu postava no meu site — agarrei com unhas e dentes. E deu certo. Em menos de um ano pude deixar para trás a carreira que tinha planejado (mas da qual não gostava).

Perceba, não foi apenas porque é legal trabalhar com RPG — e é muito legal! — mas também pela postura dos clientes com quem passei a trabalhar. Ao contrário dos clientes que tive na agência, que me pagavam para que eu os obedecesse, os meus novos clientes me pagavam para que eu usasse o meu conhecimento e a minha criatividade em favor deles. Acho que essa foi a maior diferença que eu senti quando mudei de carreira.

Não é raro receber encomenda de ilustrações onde recebo orientações bem básicas. Para demonstrar o processo, vou detalhar como foi feita uma das minhas ilustrações de maior visibilidade: a magia *insect plague* do *Player's Handbook* de D&D 5a Edição.

Letras miúdas

Antes de mais nada, há o contrato.

Não se faz nada no mercado editorial internacional —principalmente com editoras maiores, como a Wizards of the Coast — sem um contrato. No caso da WotC, assinei como freelancer. Isso governa toda a minha relação com a editora.

Uma vez incluído no rol de ilustradores, posso ser cogitado para ilustrar algum projeto. Outras editoras têm um novo contrato para cada projeto.Depois de assinado o contrato, a diretora de arte da WotC, **Kate Irwin**, entra em contato comigo para saber se estou disponível nas datas específicas. Normalmente é um período de dois meses entre eu receber as especificações e a data final para a entrega das ilustrações finalizadas. Caso as datas combinem, ela me envia as orientações de cada ilustração.

O trabalho propriamente dito começa com as *art orders* (pedidos de arte). Em geral elas são escritas pelos autores do produto e passam por uma análise conjunta do chefe de história da WotC e da diretora de arte. Eu mesmo já escrevi art orders, nos projetos em que trabalhei como autor. E já aconteceu de eu escrever uma *art order* e depois recebê-la para ilustrar!

No caso de D&D, as art orders eram bem abertas, para dar aos artistas a maior liberdade possível. Ao mesmo tempo, todos nós recebemos uma enorme "bíblia de arte" com a arte conceitual da nova edição, para que a aparência de monstros e raças de personagem sejam consistentes. Pela primeira vez, as diferentes culturas e etnias humanas eram extremamente bem detalhadas, e recebemos a orientação de variar gênero e etnia sempre que possível.

Insect Plague

A art order de insect plague se limitava à descrição da magia, sem detalhes mecânicos. Apenas "uma druida conjura uma praga de insetos voadores". Com essa descrição em mente, fiz duas opções para a ilustração. A primeira focava na druida. Como é uma magia que um druida precisaria

A segunda opção, com menos foco na druida

estar no nono nível para conjurar, quis mostrar como um personagem que alcança esse nível de poder é maneiro.

A segunda opção focava na magia, que ocupava a maior parte da ilustração. Afinal, é uma magia de quinto nível, então é mais poderosa que uma bola de fogo ou um simples relâmpago. Tinha que parecer impressionante!

Ah! Um pequeno detalhe: todas as ilustrações feitas para o *Player's Handbook* e o *Dungeon Master's Guide* foram encomendadas como "página inteira", podendo ser usadas tanto na posição vertical quanto na horizontal, conforme a decisão do artista e da diretora de arte. A diagramação viria depois. Lembra o que eu falei sobre liberdade?

Os dois esboços foram enviados para a WotC, e a diretora de arte escolheu a primeira opção, focando na personagem. Com essa decisão em mãos, corri atrás das referências visuais necessárias. Não apenas imagens de vários tipos de insetos, mas principalmente fotos de mulheres soprando algo em suas mãos (como se jogassem um beijo).

A busca por referências visuais é vital, já que o estilo de arte utilizado em *D&D* — e no qual me incluo — é o "realismo imaginativo", que consiste em pintar coisas fantásticas de forma verossímil ou realista.

Mão na massa

Com o meu material de pesquisa reunido, pude passar para o traço base. Como pode ser visto na imagem acima, a pose da elfa druida era diferente da ilustração final.

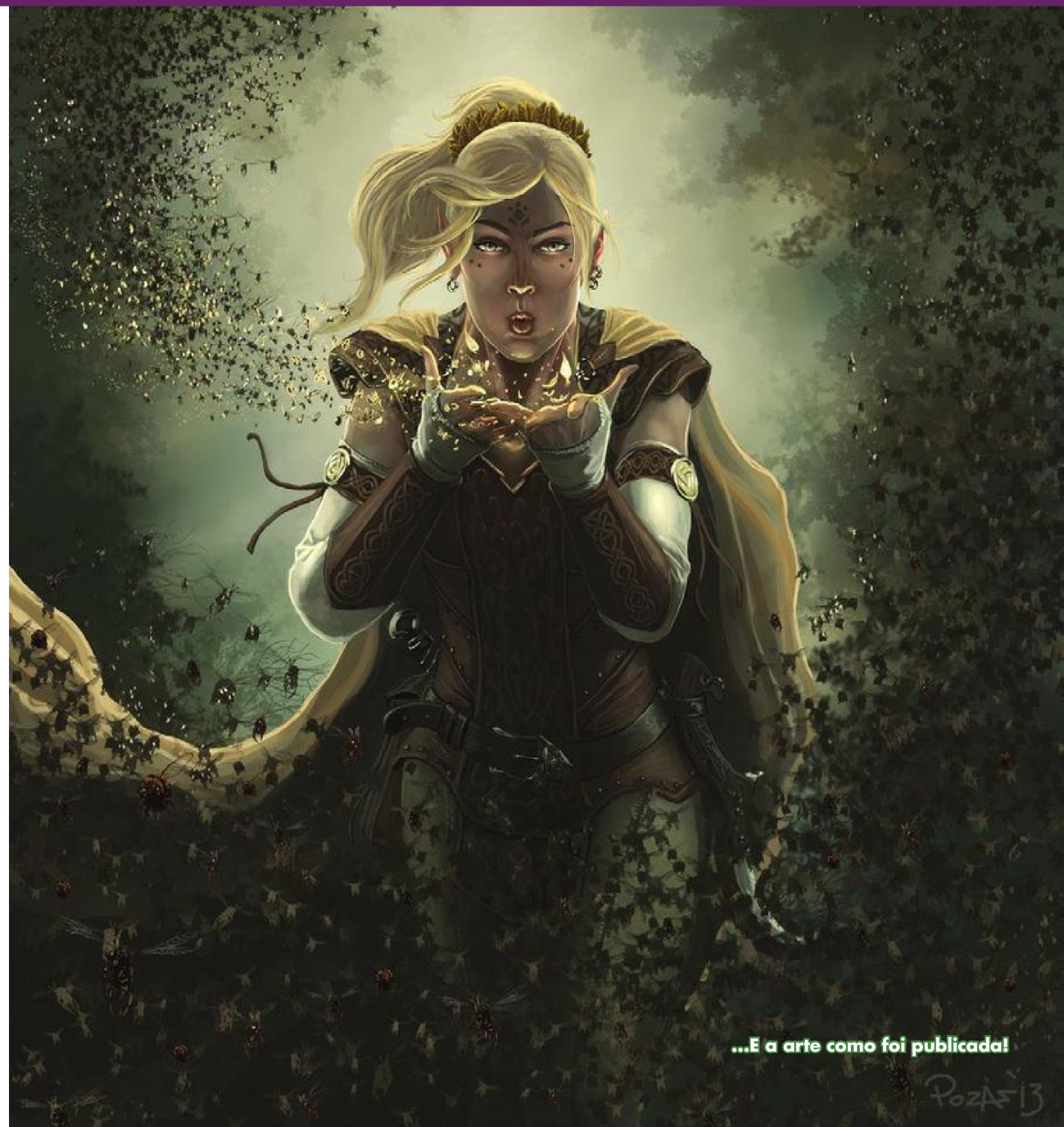
Ao detalhar a ilustração, cheguei à conclusão que a foice estava tirando a atenção do que deveria ser o ponto central da ilustração: o ato de lançar a magia. Por esse motivo, alterei o desenho base, colocando a foice no cinto da personagem e deixando as duas mãos da elfa livres para lançar a magia. Como eu tinha alterado uma ideia que já tinha sido aprovada, enviei a imagem de novo para a diretora de arte.

Com a aprovação dela, parti para a finalização. A ilustração final foi aprovada (você pode conferi-la ao lado), e tenho orgulho de vê-la no *Player's Handbook*.

Nunca pensei que um dia eu ilustraria *Dungeons & Dragons*. Mas fico feliz de ter errado.

CLAUDIO POZAS

ENCONTRO ALEATÓRIO



A elite dos magos de guerra do exército yudeniano, agora uma arma de destruição em massa nas mãos dos odiosos Puristas!

Ordem Magibélica

Disparar relâmpagos e bolas de fogo faz parte do cotidiano de magos aventureiros. No entanto, explorar o aspecto bélico da arte arcana requer mais do que enfiar o nariz em livros e praticar feitiços. Com o direcionamento correto, um arcano pode se transformar numa arma incontestável no campo de batalha. Este é o objetivo da Ordem Magibélica de Yuden.

A origem da ordem remonta de um esquadrão das forças especiais yudenianas, uma tropa de elite composta por magos expoentes do exército, a Brigada da Fênix de Ferro. Este batalhão se provou imprescindível durante todos os grandes conflitos desde sua fundação, em meados de 1070, ganhando prestígio entre o alto comando. Quando a notícia da criação da Academia Arcana, em Deheon, chegou ao conselho de guerra, o alto comando determinou que Yuden deveria ter seu próprio bastião de estudos da magia, e decidiu ampliar as atribuições da brigada. No ano de 1087 foi fundada a Ordem Magibélica de Yuden, com os membros da Brigada da Fênix de Ferro atuando como tutores e responsáveis.

Com o passar do tempo, a ordem tornou-se uma das instituições mais importantes e exclusivas de Yuden, admitindo apenas os mais brilhantes. Os candidatos, apenas cidadãos recrutados diretamente pela ordem (ou indicados pelo comando do exército), precisam demonstrar excelência em testes extremos de aptidão física e mental. Isso porque, concomitante aos estudos arcanos, um aluno da ordem recebe treinamento completo de soldado, além de raciocínio lógico, teoria de guerra, conhecimentos táticos e capacidades de liderança. Depois de quatro anos de curso, os magos recebem a patente de sargento.

Os melhores recebem uma honraria ainda maior: integrar a própria Brigada da Fênix de Ferro, que usa a sede da ordem como base de operações. Apesar de sua filosofia oposta a da Academia Arcana — que prega o acesso democrático à magia — a Ordem Magibélica de Yuden mantinha relações diretas com estudiosos e magos de outros reinos. Chegou até mesmo a aceitar alunos não yudenianos, inclusive com intercâmbios entre os magos de combate de Wynlla. Claro que isso mudou nos últimos anos, principalmente sob o regime Purista.

A fortaleza da Fênix de Ferro

Nos últimos anos, a coroa de Yuden mudou as diretrizes da Ordem Magibélica. Essa mudança teve início com a nomeação do Coronel Rasvan Dragomyr como novo reitor-comandante. Entusiasta do desenvolvimento magibélico e ex-aluno da ordem, Dragomyr integrava o círculo interno do governo, focado na expansão do poderio militar. Em sua visão, a ordem perdera muito de seu brilho e prestígio devido ao contato com pesquisadores e alunos de outros reinos. Assim que assumiu a instituição, o reitor-comandante ordenou a construção de uma nova sede, baseada em suas pesquisas avançadas de novos minerais magiativos.

Com o objetivo de transformar a ordem numa das mais poderosas instituições de Yuden, Dragomyr buscou inspiração na obra do arquimago Vectorius e construiu a fortaleza como uma cidadela móvel, uma edificação cúbica, sustentada por cinco fileiras omnidirecionais de esteiras deslizantes, capazes de transportar toda a cidade como um enorme veículo de guerra.

Alguns espiões do Reinado dizem ter encontrados indícios de que a fortaleza foi o primeiro passo para a construção dos Colossos de Guerra yudenianos. Em apenas alguns meses, toda a estrutura da ordem foi transferida da capital Kannilar para a recém-batizada Fortaleza da Fênix de Ferro — hoje uma das grandes maravilhas de todo o reinado — que viaja em uma rota secreta por todas as principais cidades de Yuden.

A arquitetura da fortaleza não foge muito ao desenho típico de um quartel militar. Um grande portão levadiço no centro de uma das faces é o acesso principal à estrutura, mas também é possível adentrá-la por cima, através de uma comporta superior central, que serve de cobertura para um porto-de-pouso usado pelos grupos de assalto de magos-aéreos, e também abriga a ponte de comando de onde a fortaleza é pilotada. O restante contém salas de aula, de treinamento, alojamentos, cozinha e o arsenal, onde é possível encontrar diversos itens arcanos como varinhas, bastões, cajados e pergaminhos.

Parte da fortaleza serve de instalações para a Brigada da Fênix de Ferro, e no interior extremamente bem protegido funciona o mecanismo complexo que alimenta e movimenta a estrutura inteira. Além do tratamento especial das muralhas, que as torna imunes a efeitos mágicos e dano elemental, a fortaleza é cercada por quatro torres, uma em cada vértice, equipadas cada uma com três balestras especiais capazes de usar varinhas mágicas como "munição", normalmente contendo as magias *mísseis mágicos* e *bola de fogo*. Todas as portas e janelas também podem ser lacradas em uma emergência, através de um encantamento permanente da magia *moldar rocha*.

A fortaleza é grande o suficiente para abrigar e sustentar de forma confortável todo o contingente da Brigada da Fênix de Ferro (um batalhão de ND 9), os funcionários e corpo docente da Ordem, e mais 120 estudantes divididos em quatro turmas, com autonomia de aproximadamente cem dias.

Estrutura e corpo docente

Teoricamente, o curso da ordem magibélica tem apenas uma turma de alunos por ano letivo, mas, na prática, se divide em três grupos, de acordo com as tradições da Brigada da Fênix de Ferro.

Todo ano, uma turma de trinta recrutas é admitida da ordem, para o treinamento básico chamado Formação Magibélica Fundamental, com duração de dois anos, que compreende treinamento militar, estratégico e arcano. Após esse período, a turma é dividida através de testes de habilidade, e os alunos são alocados em uma das tradições magibélicas da ordem: o Batalhão Magi-Militar ou a Ordem da Lâmina Arcana.

A instituição segue a hierarquia militar padrão do exército yudeniano, com pequenas alterações internas. No comando geral, tanto da ordem quanto da Brigada da Fênix de Ferro, está o **Reitor-Comandante Rasvan Dragomyr** (humano, Mago Militar 10/Oficial de Yuden 5, LM), cuja patente equivale a de um Lorde General (mesmo com a brigada tendo o tamanho de um batalhão). Abaixo do reitor-comandante está o **Conselho Magibélico**, formado por três cadeiras ligadas tanto a posições de comando da brigada quanto às responsabilidades referentes a cada tradição.

O supervisor das turmas em Formação Magibélica Fundamental é o **capitão-cavaleiro Bernard Hanken** (humano, Mago Militar 6/Arcano de Guerra 10, LN), um bonachão atarracado que já passou dos cinquenta anos, de feições duras e uma sinuosa careca cercada de poucos cabelos esbranquiçados. Apesar da personalidade agradável, Hanken é uma das mentes estrategistas mais afiadas do reino e uma lenda aposentada dos campos de batalha, colecionador de vitórias gloriosas do tempo que comandava a Brigada da Fênix de Ferro. A **capitã-cavaleira Aurora Solbringger** (humana, Cavaleira Arcana 13, LB), uma prodígio da tradição com apenas vinte e sete anos, de porte atlético, beleza imponente e longos cabelos alaranjados era, até pouco, a líder da Ordem da Lâmina Arcana e consequente responsável pelos recrutas treinados nessa tradição. Finalmente, a cadeira do Batalhão Magi-Militar é ocupada por uma nobre, a **capitã-cavaleira Lady Miriella Rozeman** (humana, Maga Militar 12, LN), herdeira de uma longa linhagem de magos militares. Séria, com porte altivo e elegante, rosto quadrado e cabelos negros sempre presos em um coque perfeitamente alinhado, Lady Miriella é uma pintura da alta aristocracia yudeniana.

Cada capitão é responsável por um grupo de cinco a oito professores, além de ter funções de comando nos grupos de assalto da brigada. Mesmo os serviços básicos de funcionamento da fortaleza, como administração, engenharia, limpeza e cozinha, são compostos por grupos de soldados comandados por um sargento.

A ordem hoje

Quando Shivara Sharpblade assumiu o trono de Yuden, criou-se uma tensão dentro da ordem. Dragomyr se opunha ao novo governo, mas a instituição devia lealdade e obediência ao trono. A discordância dentro do alto escalão foi aproveitada por Hermann Von Krauser, que facilmente converteu Dragomyr para a causa purista.

A dissidência no conselho magibélico virou uma revolta armada, na qual Lady Aurora e seus seguidores — pouco mais de trinta rebeldes entre professores e alunos — realizaram um levante e conseguiram fugir carregando uma parte significativa dos suprimentos do arsenal. O material serviu na fundação de um pequeno grupo guerrilheiro focado em sabotar a participação da brigada na guerra, denominado Cavaleiros da Alvorada.

Como o segundo em comando da ordem foi fiel à capitã, a cadeira está temporariamente vaga. Apesar do duro golpe interno, a ordem segue suas atividades normalmente, treinando novos recrutas e auxiliando o governo purista nos frontes de guerra.

As tradições magibélicas

Os alunos recebem dois anos de treinamento básico e depois são alocados para mais dois anos de treino em uma das tradições de combate arcano, de acordo com suas aptidões: alunos com habilidades equivalentes em combate corpo-a-corpo e conjuração tornam-se cavaleiros arcanos. Já aqueles que mostram domínio sobre magias destrutivas e capacidades metamágicas são treinados como magos militares.

Nova classe básica: Cavaleiro Arcano

Existem inúmeros estilos de combate focados em unificar a capacidade mágica e a perícia com a espada, mas sempre tratando-as como ferramentas complementares. Até que um pesquisador yudeniano desenvolveu uma técnica única, capaz de transformar, literalmente, a magia em uma arma. Assim nasceram os cavaleiros arcanos.

Treinado como soldado e mago, o cavaleiro arcano aprende a dominar o Zauberei — uma escola especial de magia que permite evocar equipamentos poderosos compostos de energia mágica pura, denominados *zauber*. A técnica foi desenvolvida dentro da Ordem Magibélica de Yuden há mais de um século, mas inevitavelmente se espalhou pelo Reinado, apesar dos esforços do exército.

Um cavaleiro arcano passa anos aprendendo a moldar, evocar e empregar seu arsenal de zaubers em batalha, testando suas criações únicas contra inimigos, monstros e até mesmo outros cavaleiros arcanos, seja em treinamentos amistosos ou viajando por Arton em busca de oponentes formidáveis.

Aventuras. Cavaleiros arcanos que servem ao exército costumam se aventurar em missões oficiais, e podem ser designados para integrar diversos tipos de batalhões, dependendo das habilidades de seu arsenal pessoal. Membros dessa classe que não pertencem à organizações militares costumam agir como mercenários ou até mesmo heróis, buscando empregar seus poderes em troca de ouro, glória ou simplesmente tentando tornar o mundo um lugar melhor.

Tendência. Seja matriculado na ordem em Yuden ou tutorado por um mentor independente, o treinamento de um cavaleiro arcano é extremamente rígido e requer grande disciplina mental e física, o que faz com que a maioria dos membros dessa classe sejam de tendência Leal.

Religião. Cavaleiros arcanos não têm vínculo direto com nenhum culto ou divindade, e os membros desta classe não são particularmente religiosos. No entanto, com a ascensão do Templo da Pureza Divina, alguns cavaleiros da Ordem da Lâmina Arcana se tornaram devotos de Keenn e Valkaria. Ou ambos.

Histórico. A Zauberei foi desenvolvida por uma das mentes mais geniais na história da Ordem Magibélica de Yuden, o então tenente Bann Rustkammer. Promovido a capitão-cavaleiro por sua descoberta magnífica, Bann começou a treinar a primeira geração de cavaleiros arcanos, que culminou na fundação da Ordem da Lâmina Arcana. Assim, praticamente todos os cavaleiros arcanos em Arton são treinados em Yuden, mas é possível que cavaleiros não vinculados à ordem tenham passado seus conhecimentos a pupilos de forma independente.

Raças. Dada sua origem yudeniana, faz sentido que a maioria dos cavaleiros arcanos em atividade seja humana. Entretanto, já existiram raríssimos casos de não-humanos aceitos na ordem, e nada impede que cavaleiros expatriados ou desertores tenham tomado para si pupilos não-humanos, principalmente qareen e elfos.

Outras Classes. Pela criação militar, cavaleiros arcanos tendem a cooperar bem com outros combatentes disciplinados, como guerreiros, paladinos, samurais e até rangers. Eles costumam demonstrar grande respeito por magos, a quem consideram irmãos de tradição, mas enxergam bardos e feiticeiros como praticantes desrespeitosos para com a arte da magia arcana. Apesar de seu distanciamento dos conjuradores divinos, muitos cavaleiros arcanos apreciam clérigos de deuses mais bélicos como importantes aliados no campo de batalha.

Características de Classe

Pontos de Vida: um cavaleiro arcano começa com 16 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 4 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias Treinadas: 2 + modificador de Inteligência.

Perícias de Classe: Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Identificar Magia (Int), Iniciativa (Des), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudo, Fortitude Maior, Reflexos Rápidos.

Habilidades de Classe

Zauberei: você domina a escola de magia zauberei, e aprendeu a preparar e evocar seus zauber — armas, escudos e armaduras feitas de energia mágica pura. Cada cavaleiro arcano tem um arsenal único e pessoal de zauber, que se expande e se modifica conforme ele ganha níveis nesta classe. Todos os zauber, mesmo os básicos, não são considerados objetos; eles não podem ser alvo de efeitos que têm como alvo um objeto. Porém, como são um tipo modificado de magia arcana, são afetados normalmente por *dissipar magia* ou similares. Eles também não contam no limite de itens mágicos.

Tipo e níveis de zauber: no 1° nível de cavaleiro arcano você pode evocar zauber de nível 0 (básicos) e 1° nível. A cada dois níveis seguintes, você pode evocar zauber de um nível acima: no 3° nível pode evocar zauber de 2° nível, no 5° nível zauber de 3° nível e assim por diante até o 19° nível, quando você pode evocar zauber de 10° nível. O nível de um zauber corresponde ao bônus total da soma de seus poderes. Por exemplo, uma *espada larga afiada da explosão flamejante +3* é um zauber de 6° nível. Zauber de nível 0 não têm bônus mágico, mas recebem as melhorias de um item obra-prima e são considerados mágicos para todos os efeitos.

Zauber conhecidos: você começa o jogo com 4 zauber de nível 0 (básicos) e um número de zauber de 1° nível igual a 1 + mod de Inteligência. Cada vez que avançar de nível, você adiciona em sua lista um novo zauber de qualquer nível que possa evocar. Ao adicionar um zauber à lista, você define seu nome, tipo e habilidades, que não podem ser alterados depois de escolhidos. Por exemplo, ao avançar para o 5° nível, você pode adicionar ao seu arsenal um *arco longo caçador anti-animais +1* (3° nível) chamado Rapina. A partir de então, esse equipamento fica disponível para ser preparado e evocado. Você só pode adicionar à lista equipamentos que saiba usar, e todos os equipamentos da sua lista devem ser apropriados para o seu tamanho. Não é possível criar armas de fogo, itens alquímicos (como granadas e bombas) ou itens tecnológicos com essa habilidade. A aparência de um zauber é geralmente surreal e espalhafatosa, sendo facilmente distinguível de um equipamento comum.

Cavaleiro Arcano

Nível	BBA	Habilidade de Classe	Zauber
1°	+1	Zauberei	0, 1°
2°	+2	Técnica de luta	
3°	+3		2°
4°	+4	Zadavat (1° conjunto)	
5°	+5		3°
6°	+6	Técnica de luta	
7°	+7	Evocação Acelerada	4°
8°	+8	Zadavat (2° conjunto)	
9°	+9		5°
10°	+10	Reação defensiva, técnica de luta	
11°	+11		6°
12°	+12	Zadavat (3° conjunto)	
13°	+13		7°
14°	+14	Evocação duradoura, técnica de luta	
15°	+15		8°
16°	+16	Zadavat (4° conjunto)	
17°	+17		9°
18°	+18	Técnica de luta	
19°	+19		10°
20°	+20	Lista de favoritos, Zadavat (5° conjunto)	

Pontos de Magia: você tem um número de pontos de magia (PM) igual a 3 + modificador de Inteligência. Cada vez que avança de nível, recebe 3 PM.

Preparação de zauber: você precisa preparar seus zauber com antecedência. A cada dia deve se preparar

durante uma hora, e então gastar seus PMs escolhendo os zauber que vai querer disponíveis durante o dia. A quantidade de PMs necessários para preparar um zauber é igual ao seu nível. Caso queira um zauber disponível para mais de uma evocação no mesmo dia, ele deve ser preparado mais de uma vez. Não é possível aplicar talentos metamágicos em zauber.

Evocação de zauber: você pode evocar um zauber que tenha preparado usando uma ação de movimento. O zauber evocado surge em suas mãos, ou vestido em você, caso seja uma armadura, contanto que haja espaço para ele aparecer (uma ou mais mãos livres ou espaço para a armadura). Um zauber evocado fica ativo até o final do combate ou cena, mas você pode dispensá-lo usando uma ação livre. As condições para evocar um zauber são as mesmas para lançar uma magia, com exceção das penalidades por usar uma armadura. Evocar zauber conta como capacidade de lançar magias arcanas para efeitos de pré-requisito de talentos e classes de prestígio. Zauber de ataque à distância não usam munição: flechas e virotes se formam magicamente quando você empunha a arma, mas ainda usam as regras normais de recarga. Zauber não podem ser usados por outra criatura que não você. Como uma ação padrão, você pode teletransportar um zauber que esteja ativo de volta para suas mãos, contanto que ele esteja em sua linha de visão. Você só pode ter dois zauber ativos por vez. A partir do 5° nível, você pode ter três zauber ativos por vez. Esse limite aumenta em um zauber adicional a cada cinco níveis, até um máximo de seis zauber ativos no 20° nível.

Técnica de Luta: No 2° nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe outro talento de combate. Zauber são considerados armas e armaduras normais para efeitos de talentos.

Zadavat: a partir do 4° nível, você aprende a preparar e evocar um zadavat, um conjunto composto por até três zauber. Uma vez escolhido, esse zadavat não pode ser mudado. Preparar um zadavat requer metade do valor total em PM dos zauber escolhidos (arredondado para cima), e evocá-lo requer uma ação completa. A soma dos níveis dos equipamentos que compõe o kit não pode ser maior que o seu nível de cavaleiro arcano. No 8° nível e a cada quatro níveis seguintes, você adiciona um zadavat novo em sua lista e pode alterar um zadavat que já possua. Você não pode preparar o mesmo zadavat mais de uma vez por dia.

Evocação Acelerada: a partir do 7° nível, você pode evocar um zauber como uma ação livre, mas com limite de uma vez por rodada.

Reação Defensiva: a partir do 10° nível, você pode, uma vez por combate, evocar um zauber do tipo escudo ou armadura como uma reação quando for alvo de um ataque ou magia.

Evocação duradoura: a duração dos seus zauber aumenta para um dia a partir do 14° nível.

Lista de Favoritos: quando atinge o 20° nível, você tem tanta afinidade com seus zauber favorito que evocá-los se torna uma tarefa banal. Escolha três zauber em sua lista — você pode evocá-los livremente, sem custo de PM, separadamente ou todos juntos como um zadavat. Você ainda pode preparar seus zauber dessa lista normalmente.

Nova classe variante: Mago Militar

Ferramenta primordial em toda a história e evolução artoniana, a magia é uma força abundante e natural a quase todos os povos. Dentre os usuários de magia arcana, os magos são os que a tratam com maior respeito e admiração, buscando sempre desvendar seus mistérios e descobrir novas formas de utilizar as energias mágicas para alterar a realidade em que vivem. No entanto, existem aqueles que consideram a magia, acima de tudo, uma arma.

Mais soldados do que estudiosos, esses conjuradores vêem a prática de magia como uma técnica marcial, treinam seus corpos e mentes com o mesmo afinco, e sua relação com a arte arcana se compara com a de um guerreiro afiando suas lâminas.

Magos militares, como são conhecidos, geralmente integram batalhões especializados em utilizar a magia como um elemento de destruição implacável, capaz de obliterar falanges inteiras com um único gesto. Não é surpresa que a maioria dos exércitos do Reinado empregue magos militares em suas fileiras, seja em posições do alto comando estratégico ou esquadrões de elite, mas apenas o exército de Yuden dispõe não só de um batalhão inteiro composto quase integralmente por magos militares, a Brigada da Fênix de Ferro, como a única ordem de magia focada em treinar membros dessa classe.

Pré-Requisitos: talento Magias em Combate, tendência Leal.

Pontos de Vida: o mago militar começa com 12 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Perícias de Classe: recebe Iniciativa.

Magias Iniciais: 2 + mod. Int., sendo ao menos duas magias de dano.

Magias por Nível: 2, sendo uma magia de dano.

Pontos de Magia Iniciais: padrão.

Pontos de Magia por Nível: 2.

Escola Proibida: nenhuma.

Talentos Adicionais: Usar Armaduras (leves e médias)

Mago Militar

Nível	BBA	Habilidade de Classe	Magias
1°	+0	Treinamento magi-militar, mistérios arcanos	0, 1°
2°	+1	—	
3°	+1	—	2°
4°	+2	—	
5°	+2	Mistérios arcanos	3°
6°	+3	—	
7°	+3	—	4°
8°	+4	—	
9°	+4	—	5°
10°	+5	Mistérios arcanos	
11°	+5	—	6°
12°	+6	—	
13°	+6	—	7°
14°	+7	—	
15°	+7	Mistérios arcanos	8°
16°	+8	—	
17°	+8	—	9°
18°	+9	—	
19°	+9	—	
20°	+10	Mistérios arcanos	

Habilidades de Classe

Treinamento Magi-militar: o treinamento de conjuração em combate faz de você um verdadeiro ás em atacar inimigos com suas magias. Sempre que você conjurar uma magia que pede uma jogada de ataque, seu bônus base de ataque é igual ao seu nível de personagem. Você também pode lançar magias sem precisar fazer testes de Identificar Magia (ou chance de falha arcana, se usar esta regra opcional) enquanto veste armaduras leves ou médias. Treinamento magi-militar substitui a habilidade de classe vínculo arcano.

Mistérios Arcanos

Um mago militar pode escolher qualquer uma das habilidades abaixo no lugar de um talento concedido pela habilidade mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Conjurador Encouraçado: sua habilidade de conjurar magias arcanas enquanto veste armaduras se torna ainda mais versátil. Você é capaz de lançar magias sem precisar fazer testes de Identificar Magia enquanto veste armaduras pesadas, e recebe o talento Pesadas. *Pré-requisito:* 5° nível de mago militar.

Magias Devastadoras: você aprende a aumentar o poder de destruição das suas magias favoritas. Escolha um número de magias de dano conhecidas igual a 1 + seu mod. de Inteligência. Os dados de dano dessas magias são tratados como uma categoria maior: 1d4 torna-se 1d6; 1d6 torna-se 1d8, 1d8 torna-se 1d10 e 1d10 torna-se 1d12. Este mistério arcano pode ser adquirido diversas vezes, e cada vez você pode escolher novas magias ou aumentar novamente a categoria do dado de dano de uma mesma magia até o máximo de d12.

Pré-requisito: 5° nível de mago militar.

Magia Implacável: suas magias são difíceis de evitar. A CD para resistir às suas magias de dano aumenta em +2. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Otimizar Poder de Fogo: todas as suas magias de dano custam 1 PM a menos para serem preparadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento Dominar Magia.

Tática de Magia: você está sempre pesquisando novas maneiras de tornar suas magias de dano mais eficientes em combate. Escolha um número de magias de dano conhecidas igual a 1 + seu mod. de Inteligência. Qualquer talento metamágico aplicado nessas magias custa 1 PM a menos (mínimo de +1 PM). *Pré-requisito:* 5° nível de mago militar.

Nova classe de prestígio: Arcano de Guerra

Arton é um mundo constantemente em guerra: entre reinos, raças, deuses e contra a Tormenta. Isso faz com que o exército seja uma das instituições mais importantes dentro de quase todas as civilizações.

Dentre as fileiras de soldados, aqueles capazes de controlar o poder destrutivo da magia arcana são sempre muito bem-vindos e até mesmo apreciados. Muitos dos grandes generais de vanguarda são conjuradores arcanos poderosos, capazes de evocar fogo, gelo e relâmpagos para varrer as legiões inimigas em um piscar de olhos. Esses magos temíveis recebem um treinamento severo e extremamente eficaz.

Magia de Dano

Entram nessa categoria todas as magias cujo efeito direto cause uma quantidade fixa ou variável de dano de pontos de vida.

Magias que apenas causam perda indireta de pontos de vida (como dano de habilidade, ou uma magia que empurre um alvo na direção de um abismo, fazendo-o sofrer dano) não são consideradas magias de dano.

Arcanos de guerra, como são geralmente conhecidos, costumam ser encontrados dentro de grandes organizações militares. Suas habilidades se focam na capacidade de modificar, otimizar e potencializar suas magias destrutivas, através de uma arte chamada metamagia de combate, transformando-os em verdadeiras armas vivas.

Pré-Requisitos

Perícias: treinado em Identificar Magia e Iniciativa.

Talentos: Magias em Combate, Mago de Batalha

Magias: ser capaz de lançar magias arcanas de 2° nível.

2 PV + mod. Con por nível

Habilidades de Classe

Magias: níveis de arcano de guerra acumulam-se com níveis numa classe conjuradora arcana que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Poderio Mágico: um arcano de guerra soma seu nível nesta classe como bônus de dano em suas magias.

Metamagia de Combate: o treinamento do arcano de guerra permite que ele aprimore suas magias durante um combate rigoroso. Como uma ação de movimento, ele pode aplicar o talento Aumentar Magia em uma magia de dano, no momento de sua conjuração, sem pagar nenhum PM adicional. A partir do 5° nível, ele pode usar essa habilidade para aplicar o talento Potencializar Magia e, a partir do 8° nível, o talento Ampliar Magia. Essa habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + mod. de Int.

Sagacidade Bélica: um mestre em utilizar a magia como uma arma, a partir do 4° nível o arcano de guerra soma seu modificador de Inteligência em todas as jogadas de ataque para magias.

Arsenal Adaptável: o domínio do arcano de guerra sobre suas magias de combate é tamanho que ele pode alterar o formato suas magias para otimizar sua eficiência. A partir do 6° nível, sempre que lançar uma magia de dano, ele pode usar uma ação de movimento para aplicar os efeitos do talento Esculpir Magia sem custos adicionais de PM.

Arma Viva: um arcano de guerra veterano aprende a entrar em um transe de batalha, um estado mental focado apenas em obliterar seus inimigos com poder mágico. Durante o transe, o arcano de batalha não pode realizar nenhuma ação que não seja mover-se ou conjurar uma magia, e os efeitos de metamagia de combate são melhorados: magias aumentadas têm o alcance triplicado, magias potencializadas recebem 100% de aumento em suas variáveis numéricas, e magias ampliadas têm sua área de efeito triplicada. Ele também pode utilizar a habilidade arsenal adaptável como uma ação livre. O transe pode ser ativado uma vez ao dia, com duração de um minuto. Quando o transe termina, o arcano de batalha fica fatigado por uma hora. O transe pode ser desativado a qualquer momento como uma ação livre, e termina automaticamente caso o arcano de guerra fique inconsciente.

Arcano de Guerra

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1°	+0	Magias, poderio mágico
2°	+1	Metamagia de combate (aumentar)
3°	+2	Sagacidade bélica
4°	+3	—
5°	+3	Metamagia de combate (potencializar)
6°	+4	Arsenal adaptável
7°	+5	—
8°	+6	Metamagia de combate (ampliar)
9°	+7	—
10°	+7	Arma viva

A Arte da Guerra Mágica

A seção a seguir traz novos talentos e magias para conjuradores focados em combate.

Embora a maior parte dos talentos seja voltada para conjuradores, alguns são úteis para outras classes, e servem até mesmo como uma defesa adicional contra magias poderosas.

Já as magias são verdadeiras armas em forma de feitiços. Algumas são capazes de literalmente criar armas feitas de energia mágica, para serem brandidas por conjuradores especializados em confrontar seus oponentes em combate direto.

Novos talentos

Adicionar Elemento (Metamágico)

Você pode infundir um segundo elemento em suas magias.

Custo: +4 PM.

Pré-requisitos: Substituição Elemental (elemento escolhido).

Benefício: quando você lança ou prepara uma magia que tenha um descritor elemental, pode usar esse talento para misturar um segundo elemento em sua conjuração, dobrando seus dados de dano. Por exemplo, se você possuí Substituição Elemental (ácido) pode usar esse talento em uma magia *bola de fogo* para que ela se torne uma *bola de fogo e ácido*, que causa 6d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de ácido. Apenas magias de dano podem ser modificadas por esse talento.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a um descritor elemental diferente. Você precisa ter o talento Substituição Elemental para cada elemento escolhido.

Dividir Raio (Metamágico)

Você pode dividir suas magias de raio em dois ou mais feixes.

Custo: +1 PM por divisão, máximo de +3 PM.

Pré-requisitos: Foco em Raio, Especialização em Raio.

Benefício: quando você lança ou prepara uma magia com efeito raio, pode usar esse talento para dividir esse raio em até quatro partes, de acordo com o número de PM gastos. Apenas magias de dano podem ser afetadas por esse talento. Cada raio pode ser disparado em um novo alvo a até 9m do alvo principal (dentro do alcance máximo da magia) mas você faz apenas uma jogada de

ataque para todos os alvos. O dano causado por cada raio é reduzido proporcionalmente pela divisão: metade para dois raios, um terço para três raios e um quarto para quatro raios.

Dupla de Varinhas (Magia)

Você sabe acionar duas varinhas mágicas ao mesmo tempo.

Pré-requisitos: Destreza 13, Expert em Varinha.

Benefício: você segura duas varinhas mágicas ao mesmo tempo e deve designar uma delas como sua varinha secundária. Como uma ação padrão, você pode ativar as duas varinhas ao mesmo tempo, mas lançar a magia de sua varinha secundária custa o dobro dos PMs necessários.

Especial: você pode designar uma varinha mundana (comum ou de material especial) como principal. Se fizer isso, pode usar uma ação padrão para lançar uma de suas magias pela varinha principal, e lançar a magia da varinha secundária gastando o dobro dos PM necessários.

Foco Elemental (Magia)

Você é perito em manipular um elemento em combate.

Benefício: escolha um elemento entre água, ar, fogo, luz, terra ou trevas. Suas magias ligadas aos descritores de seu elemento recebem bônus de +2 em jogadas de ataque: água — água e frio; ar — ar, eletricidade e sônico; fogo — fogo; luz — cura, eletricidade e luz; terra — terra e ácido; trevas — energia negativa, escuridão e necromancia.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a um elemento diferente.

Foco Elemental Aprimorado (Magia)

Magias de seu elemento favorito são mais difíceis de evitar.

Pré-requisitos: Foco Elemental.

Benefício: suas magias ligadas aos descritores de seu elemento escolhido para Foco Elemental que permitem um teste de resistência para qualquer efeito têm sua CD aumentada em +2.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a um elemento diferente.

Magia Disruptiva (Metamágico)

Sua magia é tão potente que consegue destruir até mesmo energias mágicas.

Custo: +4 PM.

Benefício: criaturas que sofram dano de uma magia conjurada com esse talento, além dos efeitos normais, sofrem os efeitos de *dissipar magia*. Esse talento só afeta magias de dano.

Magia Penetrante (Metamágico)

Suas magias são capazes de trespassar defesas.

Custo: +5 PM, 10º nível de personagem.

Benefício: uma magia modificada por esse talento ignora resistências e imunidades de qualquer tipo. Pode, por exemplo, queimar um elemental do fogo, atordoar um construto ou adormecer um morto-vivo.

Magia Teleguiada (Metamágico)

Suas magias perseguem os alvos.

Custo: +3 PM.

Benefício: você pode modificar uma magia para que ela trace um caminho (designado ou automático) até um alvo que você possa ver. A magia sempre atinge o alvo, sem a necessidade de jogada de ataque, mesmo sob cobertura ou camuflagem (exceto cobertura ou camuflagem totais), contanto que a distância total percorrida esteja dentro do limite de alcance. Apenas magias que pedem um ataque de toque à distância podem ser afetadas por esse talento.

Pronto em um Minuto (Magia)

Você é capaz de preparar rapidamente uma pequena quantidade de magias em uma emergência.

Pré-requisitos: capacidade de preparar magias.

Benefício: usando um minuto, você pode preparar uma quantidade de magias cuja soma de PM não supere o seu nível de classe. Você pode usar esse talento uma vez por dia, antes de fazer sua preparação completa para o dia. Você ainda pode parar por uma hora posteriormente para gastar os seus pontos de magia restantes.

Normal: preparar suas magias para o dia exige uma hora.

Novas magias

Açoite Flamejante

Nível: arcana 3 / divina 3 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** chicote de chamas; **Duração:** 1 minuto ; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um chicote de fogo puro. Enquanto "empunhar" o chicote, pode usar uma ação padrão para fazer um ataque de toque à distância contra uma criatura a até 4,5m de distância, causando 3d6 pontos de dano de fogo. Uma criatura atingida pelo açoite pega fogo.

Aríete Hidráulico

Nível: arcana 3/divina 3 (água); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 12m; **Área:** linha; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja o texto.

Você dispara um jato de água pressurizada. Criaturas e objetos na área afetada sofrem 3d6 pontos de dano de esmagamento e são arremessadas para trás até o limite do alcance da magia. Se a criatura colidir com algum objeto imóvel dentro do alcance, sofre 1d6 de dano de esmagamento adicional para cada 3m de deslocamento em relação ao seu ponto inicial. Um teste bem sucedido de Reflexos reduz o dano pela metade e evita que a criatura seja empurrada pelo jato. Qualquer fogo natural ou mágico atingido pelo jato é apagado imediatamente.

Armadilha Ácida

Nível: arcana 7 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Área:** dispersão de 6m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Você arremessa uma esfera de muco que explode ao atingir uma criatura, objeto ou superfície, espalhando muco ácido e pegajoso. Qualquer criatura na área deve fazer um teste de Reflexos; se falhar, ficará enredada e não poderá se mover. A vítima pode se libertar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 30). Um quadrado ocupado pelo muco é considerado terreno difícil, e qualquer criatura que termine seu turno ali deve fazer um teste de Reflexos ou ficará enredada. No início de cada turno, criaturas ou objetos dentro da área afetada sofrem 3d6 pontos de dano de ácido.

Bateria de Mísseis Mágicos

Nível: arcana 7 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** criaturas escolhidas dentro do alcance; **Duração:** concentração, até cinco rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você concentra energia mágica pura em suas mãos e dispara uma saraivada de *mísseis mágicos* que atingem todas as criaturas escolhidas dentro do alcance. Cada criatura é acertada por uma seta ou esfera de energia que causa 1d10+4 pontos de dano. Você pode manter a *bateria de mísseis mágicos* por até cinco rodadas, usando uma ação padrão por turno para manter a concentração. Enquanto fizer isso, no início de seu turno novos mísseis são disparados em direção aos alvos escolhidos dentro do alcance.

Ceifadora Gélida

Nível: arcana 5 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** foice de gelo; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Essa magia cria uma foice feita de gelo sobrenatural, capaz de sugar o calor do ambiente e de criaturas. Qualquer chama mundana a até 3m da foice é automaticamente apagada, e a aura gélida da foice fornece resistência à fogo 15 ao portador. Um ataque bem sucedido com a foice causa 4d8 pontos de dano de frio (crítico x4) e obriga o alvo a fazer um teste de Fortitude para evitar sofrer 1d4 de dano de Destreza. Você pode usar a foice normalmente mesmo sem o talento adequado, mas ela desaparece caso deixe as suas mãos.

Dardos de Rocha

Nível: arcana 2 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** 5 dardos de rocha; **Duração:** 1 minuto ou até acabar a munição; **Teste de Resistência:** nenhum.

O conjurador ergue do chão cinco dardos feitos de rocha que ficam flutuando sobre sua cabeça. Com uma ação livre, ele pode disparar um dos dardos contra um alvo a até 18m, como um ataque de toque à distância, causando 1d8 pontos de dano de perfuração caso acerte. Dardos que não forem atirados até o final da duração da magia se desfazem em pó. Apenas um dardo pode ser disparado por rodada.

Dardos de Rocha Maior

Nível: arcana 6 (terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** veja abaixo; **Duração:** 1 minuto ou até acabar a munição; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *dardos de rocha*, mas o conjurador pode escolher entre erguer dez dardos feitos de rocha, que causam 2d8 pontos de dano de perfuração cada, ou cinco dardos de adamante, que causam 2d10 pontos de dano de perfuração cada. Os dardos podem ser disparados contra alvos a até 27m.

Faísca

Nível: arcana 0 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Com um estalar de dedos você pode gerar uma faísca elétrica em pleno ar que atinge uma criatura ou objeto à sua escolha. Atingir uma criatura requer um ataque de toque à distância e causa 1 ponto de dano. Se a criatura estiver vestindo ou segurando um objeto inflamável, ele pega fogo automaticamente. Atingir um objeto que não esteja sendo vestido ou segurado não requer uma jogada de ataque.

Lâmina das Trevas Eternas

Nível: arcana 8 / divina 8 (escuridão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Efeito:** espada negra; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja texto.

Ao entoar as palavras dessa magia, o cristal se transforma em uma espada curta de energia negra, como se feita de sombra sólida. A lâmina na verdade é composta de absolutamente nada: uma rachadura na realidade, um fissura no tempo e no espaço. Você pode empunhar a lâmina normalmente e, como uma ação padrão, pode realizar um ataque de toque que causa 16d6 pontos de dano e drena a força vital do alvo, deixando-o fatigado. Um teste de Fortitude bem sucedido reduz o dano pela metade e evita o efeito de fadiga. Um alvo já fatigado atingido pela lâmina fica exausto. Um alvo já exausto cai inconsciente. Além disso, caso uma criatura seja reduzida a 0 PV ou menos pelo dano da *lâmina das trevas eternas*, ela desaparece por completo, apagada da realidade sem deixar rastros, sendo impossível ser trazida de volta à vida por qualquer meio que não seja uma magia poderosa como *desejo* ou *milagre*.

Componente material: um cristal negro no valor mínimo de 800 TO.

Lanças de Gelo

Nível: arcana 3 / divina 3 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** três explosões com 1,5m de raio cada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Essa magia faz brotar violentamente do chão três estalagmites de gelo que afetam uma área de 1,5m de raio ao seu redor. O conjurador pode escolher a posição em que as lanças irão surgir, e pode posicioná-las de maneira que uma criatura seja afetada por mais de uma lança. Criaturas na área afetada no momento da conjuração recebem 1d6 pontos de dano de perfuração e 1d6 pontos de dano de frio para cada lança. A explosão da lança saindo do solo também derruba os alvos afetados. Um teste de Reflexos bem sucedido reduz o dano pela metade e evita ser derrubado, e uma criatura afetada por mais de uma lança precisa realizar um teste separado para cada uma delas. As lanças não desaparecem, e podem ser usadas como cobertura.

Machadinha de Magma

Nível: arcana 2 (fogo, terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** machadinha de magma; **Duração:** 1 minuto ou até ser arremessada.

O conjurador toca o chão e faz brotar uma machadinha feita de magma e rocha incandescente. O calor da arma não fere o conjurador, mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada em quem empunhá-la. O conjurador pode usar a machadinha mesmo sem ter o talento necessário, e ela se comporta como uma *machadinha flamejante* que soma o modificador de habilidade-chave do conjurador nas jogadas de ataque. Antes da duração terminar, o conjurador pode arremessar a machadinha contra um alvo a até 9m. Ela se transforma em uma bola de magma durante o trajeto, causando 2d6 pontos de dano de fogo mais 2d6 pontos de dano de esmagamento no alvo, desaparecendo em seguida.

Munição Gigante

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** uma arma de disparo; **Duração:** 1 minuto.

Você encanta uma arma de disparo que esteja segurando, como um arco, besta ou pistola, fazendo com que sua munição aumente de tamanho e peso ao ser disparada, causando dano como se fosse uma categoria de tamanho acima. Por exemplo, um virote de uma besta leve Média disparado sob o efeito dessa magia passa a causar 2d6 pontos de dano.

Nuvem Tempestuosa

Nível: arcana 4 / divina 4 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** nuvem com 1,5m de raio; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** veja texto.

Você cria uma nuvem espessa carregada com eletricidade. Uma criatura que inicie seu turno ocupando o mesmo espaço que a nuvem deve fazer um teste de Reflexos e, em caso de falha, recebe 4d6 pontos de dano elétrico. Uma criatura que receba dano da nuvem deve fazer um teste de Fortitude para não ficar atordoada por 1 rodada. Você pode usar uma ação de movimento para fazer a nuvem flutuar 6m em qualquer direção. A nuvem é imune a dano e conta como uma criatura Pequena para qualquer efeito de vento. Ela desaparece se sair do alcance.

Palma de Trovão

Nível: arcana 1 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 3m; **Alvos:** todas as criaturas no alcance; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Você bate uma palma que cria um deslocamento de ar poderoso como um trovão. Todas as criaturas dentro do alcance devem fazer um teste de Fortitude para não ficarem atordoadas por 1 rodada.

Punhos de Pedra

Nível: arcana 1 / divina 1 (terra, transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Suas mãos se transformam em pedra, mas você ainda pode usá-las normalmente. Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano letal e ignoram a redução de dano de objetos. Para criaturas de tamanhos diferentes, siga a tabela "Dano de Armas por Tamanho" no Capítulo 7 de **Tormenta RPG** *(p. 130)*. A magia *pedra em carne* dissipa automaticamente *punhos de pedra*. Se você for alvo da magia *pedra em lama*, o efeito de *punhos de pedra* é dissipado e você recebe 4d6 pontos de dano. Suas mãos podem ter o formato alterado pela magia *moldar rocha* sem efeitos colaterais, voltando ao normal quando a duração de *punhos de pedra* terminar. Isso pode mudar seu tipo de dano para corte ou perfuração.

Vagalumes Explosivos

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Efeito:** esferas luminosas; **Duração:** 1 hora (D); **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Essa magia cria seis pequenas esferas brilhantes que emitem luz como uma tocha. O conjurador pode mover as esferas como uma ação livre dentro do alcance da magia. Se alguma criatura tocar a esfera, ela explode causando 4d6 de dano de fogo em todas as criaturas em 1,5m de raio. Como uma ação padrão, você pode "arremessar" uma das esferas contra uma criatura ou objeto, fazendo um ataque de toque à distância.

FELIPE DELLA CORTE

(por sugestão do Conselheiro Vinicius Soares Lima)

IMPÉRIO DE JADE

功 閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

O Templo nas Montanhas

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age*, *Dungeons & Dragons*, *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo.

O Templo nas Montanhas pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Sem rodeios

Esta é uma aventura de exploração. O grupo aventura-se num labirinto com armadilhas, monstros e enigmas. É ideal utilizar um tabuleiro e marcadores para representar os personagens. Abaixo serão descritas salas e encontros, que podem ser posicionadas pelo Mestre no lugar de seu tabuleiro que achar mais conveniente. Nada impede que ele acrescente os próprios encontros.

Presuma que os personagens já se conhecem e são exploradores ou aventureiros profissionais, ficaram sabendo sobre a descoberta de uma ruína nas montanhas, repleta de tesouros, resolveram montar uma expedição e rumaram pra lá. Pule cenas de introdução, dê alguns detalhes breves sobre a viagem e já comece com todos em frente à ruína misteriosa!

A) Entrada: há um portão duplo feito de pedra (você pode usar um objeto pra simbolizá-lo). Ele pode ser aberto com testes de força ou caso todo o grupo se junte para empurrar. O portão estava congelado, foi revelado no degelo do último verão e avistado por pastores que levaram a notícia além das montanhas. A construção foi erguida dentro de uma caverna natural. Desde a entrada há um hino religioso ecoando pelos túneis, que demonstra algo vivo em meio às trevas... Assim que o grupo atravessa o portão, o cântico silencia.

B) Salão: o lugar está cheio de esqueletos, zumbis ou outro tipo de morto-vivo: são pelo menos dois para cada personagem. As criatuas estão vestidas com armaduras cerimoniais, como parte de um tipo de guarda de honra.

C) Dormitórios: o local de descanso de sacerdotes. Há hieróglifos incompreensíveis e indecifráveis na parede, assim como amuletos e restos de velas em cima de móveis e camas apodrecidas. Criaturas parecidas com morcegos fizeram ninho no teto da caverna e fezes pingam no chão. Existem incontáveis criaturas aqui e elas ficam agitadas caso alguém entre no aposento com uma tocha. As criaturas aladas não oferecem desafio, mas é necessário um teste para não se ferir, devido a mordidas. As fezes são inflamáveis. Aproximar uma tocha do ninho — ou usar magias de fogo— causa explosões e desabamentos que exigem novos testes para não se ferir gravemente.

D) Cripta: há três sarcófagos de pedra vazios nesse aposento. Estão abertos e não há sinais de arrombamento. Eles têm um mecanismo de abertura que só pode ser ativado por dentro...

E) Poço: simples poço cavado no solo. É possível entrar usando uma corda ou fazendo testes adequados. No fundo dele há o cadáver putrefato de um sacerdote usando coroa. Há também várias moedas de cobre, cunhadas com a marca de reinos que não existem mais. É possível realizar testes de conhecimento para deduzir que o poço era usado como poço dos desejos, antes do morto ter sido arremessado lá dentro. Atirar moedas dentro do poço e pedir por algo, aparentemente, não resulta em nada.

F) Ponte: A ponte atravessa um abismo com corredeira d'água ao fundo. Há um fantasma que a vigia — um sacerdote com coroa na cabeça. Ele não deixa ninguém atravessar, a menos que responda seu enigma:

"A metade do infinito. Quantos são os reis imortais?"

Cada personagem tem direito a um palpite. A resposta é quatro (metade de um oito deitado! Há três sarcófagos na masmorra, mas o fantasma também é um "rei imortal". Seu corpo está no poço). Se todos errarem ou atacarem o guardião, ele e a ponte desaparecem. É possível saltar o abismo ou tentar contorná-lo de alguma forma, mas cair na correnteza exige sair da água em pouco tempo, antes de ser arrastado para a morte. Caso o grupo acerte a resposta, o fantasma sorri e diz antes de desaparecer:

"Se agarrem ao que acreditam. Vão precisar contra meus irmãos!"

G) e H) Toca: Pequenas tocas habitadas por um monstro de sua escolha. A criatura, porém, não está realmente viva — é um morto-vivo, como denota sua aparência pútrida, e possui poderes e fraquezas de morto-vivo. Os monstros atuam como simples guardiões contra invasores.

Santuário: Posicione essa sala numa extremidade longe da entrada. É iluminada por castiçais, tem altares e murais dedicados a deuses obscuros, tudo banhado em ouro e de valor inestimável. Infelizmente, três múmias realizavam aqui um ritual quando foram interrompidas pela invasão do grupo. Elas não estão nada felizes e irão atacar todos, ignorando tentativas de diálogo (no lugar de múmias, você pode usar outro tipo de morto-vivo se preferir.)

Antes de a batalha começar, as múmias invocam uma maldição sobre um dos personagens, escolhido aleatoriamente. A cada rodada de combate ele deve fazer um teste de dificuldade muito elevada, relacionado à sua força de vontade. Se conseguir seis sucessos, antes de três falhas — ou se as múmias forem destruídas antes disso, ele escapa ileso. A dificuldade dos testes se torna mediana caso o personagem faça uma cena rápida orando ao seu deus ou se agarre a alguma motivação pessoal qualquer que tenha para continuar vivendo. Se alguém tiver arremessado uma moeda no poço dos desejos, o grupo foi abençoado e o personagem recebe bônus ou vantagens nos seus testes.

Caso tenha três falhas, o personagem se contorce em agonia e seu corpo explode em sangue. Resta apenas o coração, pulsando e flutuando no ar. A visão macabra exige testes de medo e loucura do resto do grupo. Derrotar as múmias permite pilhar os tesouros do santuário. Mas não responde o mistério... Quem eram os reis imortais? A que deuses desconhecidos oravam? E que outras maldições aguardam aqueles que saquearem seu templo?

A *Pequenas Aventuras* dessa edição foi inspirada no produto *Mapas de Batalha*, recentemente publicado pela Jambô Editora.

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

O maior dos super saiyajin vai devastar sua campanha em *M&M* e *3D&T*

BROLY

Broly é um personagem divisivo para fãs de *Dragon Ball*. Apresentado inicialmente nos filmes não-canônicos de *Dragon Ball Z*, seu poder, ferocidade e posição como o verdadeiro super saiyajin lendário conquistaram muitos fãs.

Os demais reclamavam que o personagem se resumia a isso. Com o lançamento do filme *Dragon Ball Super: Broly*, esse poderoso saiyajin finalmente se tornou canônico, com um novo design feito por **Akira Toriyama**.

Presságio de poder

Broly já demonstrava um enorme potencial ainda bebê. Seu poder de luta estava fora de escala, quebrando os equipamentos de medição. Chegou a ser considerado mais poderoso que o Príncipe Vegeta. Temendo que o bebê pudesse crescer e ultrapassar seu filho prodígio, o Rei Vegeta ordenou que ele fosse enviado para um planeta inóspito onde provavelmente morreria. Seu pai, Paragus, não aceitou essa decisão e partiu em busca do filho.

O exílio forçado acabou salvando ambos da destruição de seu planeta nas mãos de Freeza. No planeta Vampa, onde cresceu, Broly enfrentou recursos escassos e predadores terríveis, tornando-se naturalmente poderoso. Seu poder era tão grande que seu pai usava um equipamento de choque elétrico para interromper seus rompantes de fúria.

Um coração gentil

Apesar de ser considerado o lendário super saiyajin, um guerreiro demoníaco que aparece a cada milênio, Broly no fundo nem gosta de lutar. Ele aprendeu a ser feroz para sobreviver, mas prefere uma vida pacata ao lado das pouquíssimas pessoas que conseguem se aproximar dele. Aqueles que conseguem passar pela fachada durona e ver Broly como uma pessoa normal rapidamente encontram um aliado poderoso disposto a tudo para protegê-los. Infelizmente, essas pessoas nem sempre são bem intencionadas.

Broly, antes da transformação, enfrenta Goku!

Usando Broly

Um oponente extremamente poderoso e estupidamente direto, Broly pode funcionar como inimigo sendo manipulado por algum outro vilão, de preferência um que os personagens dos jogadores já conheçam. Se os heróis souberem que Broly está sob controle de outra pessoa, o combate pode se tornar ainda mais complicado.

Seus atributos defensivos altos tornam qualquer tentativa de enfrentá-lo com poderes não tradicionais difícil, mas essa pode ser a única alternativa para grupos menos poderosos.

O dispositivo de choque de Paragus deixa Broly paralisado e indefeso se acionado. Conseguir tomar o controle do dispositivo pode ser a melhor chance do grupo. Boa sorte!

3D&T 55S

F6, H5, R6, A6, PdF7; 30 PVs, 60 PMs.

Vantagens: Ataque Especial V (PdF, Amplo), Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras x3, Saiyajin, Sobrevivência, Voo

Desvantagens: Fúria, Protegido Indefeso (Paragus).

Sem Cauda: A cauda de Broly foi removida, por isso ele não sofre do Ponto Fraco e Maldição de outros saiyajin.

Fúria Lendária: quando Broly entra em Fúria, sua F e PdF começam a aumentar 1 ponto por turno, até se tornarem equivalentes aos valores de quem estiver enfrentando. Depois disso, os valores permanecem estáticos até que ele use Energia Extra, quando recebem outro aumento de +1, cumulativo a cada vez que ele usar a vantagem.

Super Saiyajin: Broly ainda não é capaz de se transformar em super saiyajin. Isso acontece somente caso alguém muito querido por ele morra diante de seus olhos. Nesse caso, a fúria permite que ele use um movimento e 10 PMs para se transformar, alcançando a escala Kyodai. A transformação consome 1 PM por turno depois do primeiro e é desativada se ele for nocauteado.

M&M NP 14

For 16, Vig 16, Agi 14, Des 14, Lut 12, Int 0, Pro 8, Pre 0

Perícias: Acrobacia 6 (+20), Atletismo 4 (+20), Furtividade 2 (+16), Intimidação 14 (+14), Intuição 6 (+20), Percepção 12 (+20)

Vantagens: Ação em Movimento, Ambiente Favorito (Vampa), Assustar, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 4, Destemido, Duro de Matar, Rastrear, Tolerância Maior

Poderes:

• **Fisiologia Saiyajin** (8 pontos)

Resistência Impenetrável 8

• **Treinamento Infernal** (48 pontos)

Raio 16, Velocidade 4, Voo 8

Ataque: Iniciativa +14, desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 16, Rajada +12 à distância, dano 16

Defesa: Esquiva +14, Fortitude +16, Aparar +12, Resistência +16, Vontade +14.

Total: Habilidades 160 + Vantagens 14 + Perícias 22 + Defesas 6 + Poderes 56 = 258

Super Saiyajin: A transformação em Super Saiyajin aumenta Broly para PL 16. Força e Vigor aumentam para 20, assim como seu poder Rajada. Velocidade aumenta para 6 enquanto Voo e Resistência Impenetrável aumentam para 10 .

Nova Vantagem Única: Saiyajin (2 pontos)

A raça guerreira dos saiyajins (literalmente "povo de saiya") é nativa do planeta Sadala, destruído por eles em batalhas internas.

Se realocando para o planeta Vegeta sob o comando da dinastia de mesmo nome, esse povo guerreiro passou a dominar planetas e vendê-los para conquistadores. Eles continuaram fazendo isso como vassalos do Rei Cold, mas quando seu filho Freeza assumiu o comando a relação não durou muito tempo. Com medo do potencial dos saiyajins, Freeza destruiu o planeta e o povo com ele. Pouquíssimos os sobreviveram, mas nada impede que um deles seja o seu personagem.

Uma curiosidade: o nome saiyajin é um trocadilho com a palavra japonesa yasai (legumes).

Força +1, Habilidade +1, Resistência +1. Os saiyajins são uma raça guerreira.

Aptidão para Vôo. Saiyajins compram a vantagem Voo pagando apenas 1 ponto, em vez de 2.

Mais uma vez. Os guerreiros saiyajin vivem para uma revanche. Quando sobrevive a uma luta em que ficou Perto da Morte, o saiyajin recebe o dobro dos Pontos de Experiência pelo combate.

Maldição. Quando um saiyajin olha diretamente para a lua cheia, se transforma em um macaco gigante conhecido como oozaru. Nesse estado, o saiyajin aumenta em uma categoria a sua escala de poder e sofre os efeitos de Fúria. É possível resistir à transformação com um teste bem-sucedido de Resistência, mas cada rodada olhando para a lua aplica um redutor de -1 nesse teste. É possível reverter a transformação cortando a cauda do saiyajin (ver abaixo).

Ponto Fraco. A cauda de um saiyajin é seu maior ponto fraco. Um oponente pode tentar agarrar a cauda como se estivesse segurando um inimigo (Manual 3D&T Alpha, página 25). Se tiver sucesso, o saiyajin fica imóvel, como se tivesse sido vítima de paralisia. Alguns saiyajins cortam fora a cauda, permitindo comprar de volta esse ponto fraco e a maldição. Isso custa 20 PEs. Se a cauda for cortada e o saiyajin não tiver esses PEs, deve gastar todos os PEs que tiver e os que vier a ganhar até pagar esse custo. Durante esse período, ele perde o bônus de Habilidade que recebe por ser um saiyajin, por estar desequilibrado sem a cauda. O bônus é recebido de volta assim que ele terminar de pagar esse custo.

THIAGO ROSA

Ciborgues batalham em um mundo cyberpunk neste sucesso dos mangás que virou filme!

Alita, Anjo de Combate

Cidade de Sucata. Uma enorme e miserável cidade localizada no meio de um deserto sem fim, onde antes havia vida. As guerras tornaram o mundo desolado como é hoje.

Na Cidade de Sucata há milhões de pessoas e centenas de indústrias, todas controladas por uma megacorporação conhecida como "a Fábrica" — que também governa a cidade, impondo suas regras e leis. A Fábrica existe para alimentar Zalem, a gigantesca e rica cidade flutuante que paira sobre a Cidade de Sucata. Uma utopia no céu, responsável pela miséria das pessoas abaixo e por quase tudo que existe de errado e injusto no mundo.

Battle Angel Alita — GUNNM Hyper Future Vision, é um mangá de **Yukito Kishiro**. Foi publicado em muitos países e recentemente se tornou objeto de uma adaptação cinematográfica do diretor **Robert Rodriguez**, com **Rosa Salazar** no papel principal. No Brasil, o mangá foi lançado três vezes; em 2002 pela Opera Graphica, numa edição não-licenciada; e em 2003 e 2017 pela JBC – a mais recente e completa, em edição especial em quatro volumes.

O cenário de *Battle Angel Alita* é instigante e muito propício para aventuras de RPG — não importando o seu sistema favorito. No entanto, o texto inclui algumas estatísticas e sugestões de regras para o sistema *3D&T Alpha* — apenas o Manual Básico, **gratuito no formato digital**, é essencial.

A Cidade de Sucata

Quando você está no centro da Cidade de Sucata, pode ver a cidade de Zalem flutuando no céu. Linda, reluzente e inatingível. Todos que viveram lá um dia — os desempregados, párias e criminosos, banidos da cidade para fazê-la perfeita — já morreram há décadas. Hoje, ninguém na Cidade de Sucata tem a menor ideia de como Zalem se parece por dentro. Pode-se apenas imaginar ou sonhar com o mundo perfeito que dizem ser a cidade flutuante.

Infelizmente o sonho acaba rápido. Todos sabem que Zalem despreza os habitantes da Cidade de Sucata — tanto quanto eles os odeiam de volta. Nas centenas de fábricas espalhadas por toda parte são produzidos os bens de alta qualidade e tecnologia destinados a prover conforto para Zalem. Os itens são enviados para cima através de tubo-elevadores impenetráveis. O povo da Cidade de Sucata vive das sobras desses bens, subprodutos de tudo que é produzido por eles próprios, e restos de tecnologia, peças e dispositivos despejados de Zalem diariamente. O lixo da cidade flutuante se acumula em uma enorme colina de detritos no centro da Cidade de Sucata. É uma sociedade cruel e injusta, mas é como as coisas funcionam…

Todos os dias, dezenas vasculham o lixo logo após a chegada de cada nova "remessa", à procura de peças usadas que possam reutilizar. É difícil achar algo em boas condições, mas os técnicos da Cidade de Sucata aprenderam a ser criativos, transformando lixo em tecnologia utilizável para trazer um pouco de conforto às suas vidas. E neste futuro de ciência avançada, pode-se fazer coisas assombrosas com "lixo".

Uma quinta parte da população da Cidade de Sucata é formada por ciborgues completos — pessoas cujo corpo é totalmente artificial, exceto pelo cérebro e coluna vertebral. Quase todos os demais possuem algum tipo de parte cibernética. As razões para isso são simples. Na Cidade de Sucata é mais fácil viver com partes biônicas, que tornam você mais rápido, forte ou esperto, conseguindo assim empregos melhores nas fábricas. Além disso, a escassez de médicos e medicamentos torna mais difícil curar seu corpo verdadeiro, e mais fácil (e barato) trocar o membro ou órgão doente por uma prótese biônica. Assim, os técnicos na Cidade de Sucata têm um status ligeiramente mais elevado — além de transformar lixo em eletrodomésticos e utilitários, eles também podem salvar a sua pele!

Assim, a Cidade de Sucata é um tipo de "favela hi-tech". Casebres improvisados com concreto e metal amontoam-se ao redor das inúmeras fábricas. Emaranhados de fios e dutos atravessam as ruas mal-iluminadas, formando uma precária rede de energia — energia que provém clandestinamente de alguma fábrica, ou de um gerador ou caldeira improvisada.

O comércio é intenso. Pequenos quiosques servem comida sintética, oficinas vendem e consertam eletrodomésticos, técnicos instalam partes biônicas… pelo preço certo, tudo pode ser encontrado aqui. O centro da cidade também abriga uma "zona de entretenimento", financiada pelas fábricas, onde as noites são coloridas pelos luminosos das casas que oferecem bebida, jogatina e "diversão adulta". Os trabalhadores se acumulam ali todas as noites, assim como os criminosos, membros de gangue e o resto da escória.

O perigo está por toda parte. A ameaça mais comum é formada por ladrões de peças — que podem ser especialmente perigosos quando você tem partes biônicas! Temos também muitos assassinos e psicopatas, cujas mentes não resistiram à vida neste inferno, além de valentões sádicos e outras monstruosidades mais exóticas, que não aparecem todos os dias.

Se você vive na Cidade de Sucata, tenha sempre algum modo de se defender, um lugar para se esconder, uma rota de fuga. Tenha olhos atrás da cabeça. Lembre-se que, neste lugar, todos acabam enlouquecendo cedo ou tarde — e não há nada mais perigoso que um bando de cyber-loucos…

Custo de vida

Na Cidade de Sucata, as pessoas comuns trabalham nas fábricas por salários miseráveis, e tentam levar a vida como podem.

A moeda corrente por aqui são os Chips, emitidos pela Fábrica. Um trabalhador recebe um salário mensal médio de 300 Chips. Uma refeição custa em média 10 Chips. Comprar e instalar um braço cibernético simples custa perto de 3000, enquanto um serviço médico/cibernético sai por cerca de 500 Chips (ou 100 Chips para cada PV restaurado; sempre 500 no mínimo). No entanto, nada tem preço regulamentado na Cidade de Sucata; o valor das coisas muda completamente dependendo dos humores e acontecimentos.

Utilize as regras normais de *3D&T* para calcular os recursos financeiros dos personagens (p. 1d+14), sendo que cada Moeda equivale a um Chip. Personagens jogadores não podem possuir a vantagem Riqueza.

Assim, personagens jogadores muito provavelmente serão algo mais que simples trabalhadores. Na Cidade de Sucata há muitos caminhos para aventureiros e ambiciosos. Quase todos são perigosos. A pontuação inicial recomendada para personagens jogadores é de Campeão (10 pontos, com até –5 pontos em desvantagens).

Guerreiros caçadores

A Cidade de Sucata nunca contou com um força policial efetiva. Assim, a Fábrica oferece recompensas pela cabeça dos criminosos mais perigosos (não necessariamente perigosos para o povo, mas para a Fábrica). Estes são então perseguidos por Guerreiros Caçadores — caça-prêmios devidamente registrados em unidades especiais da Fábrica, identificados por um número.

Qualquer um pode ser um Guerreiro Caçador: basta se registrar. Nos prédios da Fábrica o aspirante a Caçador encontrará os Cilindros, estranhos robôs responsáveis por tudo relacionado a recompensas. Eles informam aos interessados sobre novas presas, pagam por sua captura, e também fornecem armas e peças cibernéticas (pelo dobro do preço normal) aos interessados.

As leis da Fábrica não facilitam nem um pouco a vida dos caça-prêmios. Armas de fogo são totalmente proibidas na Cidade de Sucata — mesmo os Caçadores são autorizados a usar apenas armas brancas e outros meios de combate corpo-a-corpo. Isso inclui muitos tipos de facas, espadas, martelos e maças, muito populares entre ciborgues com força ampliada. Alguns Caçadores instalam pequenos propulsores em clavas, martelos e armas do tipo, tornando seu golpe ainda mais rápido e forte (em termos de regras, é o equivalente a um Ataque Especial). No entanto, grande parte dos Caçadores preferem confiar apenas no próprio corpo, pois assim acreditam que a vitória sobre a presa tem mais valor.

As demais leis da Fábrica são simples. Roubo e correlatos são crimes. Corpos ciborgues são considerados posses (veja adiante). Não há tribunais ou prisões na Cidade de Sucata: uma vez que todo criminoso se torna alvo dos Caçadores, qualquer crime é punido com a morte. Para ser recompensado, um caça-prêmios deve levar a cabeça do criminoso até uma das instalações da Fábrica. Ladrões pequenos valem cerca de 7000 Chips, enquanto um grande assassino pode valer alguns milhões (e a maioria dos Caçadores nem tentará pegar um cara desses…).

Técnicos e cyber-doutores

Importantíssimos na Cidade de Sucata, os técnicos e cyber-doutores consertam as coisas e (tentam) manter tudo funcionando. Os técnicos tem status superior nesta sociedade, quase como se fossem magos ou xamãs — você nunca sabe quando vai precisar deles! Graças a isso, técnicos geralmente conseguem comprar peças por metade do preço normal.

Um personagem jogador que seja um técnico pode contar com uma oficina simples, sem custos extras, com as ferramentas e recursos para consertar armas e aparelhos, bem como construir e improvisar coisas com sucata. Para ser um técnico, você deve ter a perícias Máquinas e a vantagem Genialidade. Apesar da alta tecnologia, apenas personagens com esta vantagem podem construir e consertar itens futuristas como peças biônicas.

Quanto aos cyber-doutores, eles são como técnicos, mas também sabem como "consertar" pessoas, instalando partes biônicas para substituir partes naturais doentes. Eles também sabem curar ou transplantar órgãos naturais, para aqueles que não desejam ser (mais) ciborgues. Cyber-doutores compram essas "peças orgânicas" por altos preços no mercado negro. Ou seja: se você tem um bom braço biônico, cuide-se; se ainda tem o braço com o qual nasceu, cuide-se mais ainda, e não passe por certos lugares à noite!

Cyber-doutores devem possuir as perícias Máquinas e Medicina, e a vantagem Genialidade. O custo para curar alguém sem usar partes biônicas costuma ser cinco vezes maior (500 Chips para cada PV restaurado; no mínimo 2500 Chips).

Vasculhando a sucata: um técnico ou cyber-doutor passa seus dias rotineiramente vasculhando o depósito de sucata, à cata de qualquer coisa que possa ser útil. Em geral, um dia inteiro de coleta oferece material suficiente para restaurar 5 PV em um paciente (no início de uma aventura, qualquer técnico ou cyber-doutor terá em sua oficina o bastante para pelo menos 30 PVs). Um teste bem-sucedido da perícia Máquinas permite encontrar algum item específico que o grupo esteja precisando, ou pelo menos algo parecido. A dificuldade do teste depende do valor do item: quanto mais valioso, mais difícil achar. Um brinquedo ou bugiganga de pouca valia é fácil de encontrar, enquanto um corpo ciborgue completo ou uma arma de fogo é quase impossível. Note que cada tentativa exige um dia inteiro de procura.

Técnicos e cyber-doutores também podem comprar a seguinte vantagem:

Inventor (1 ponto)

Você junta meia dúzia de parafusos, um fusível e um chiclete e faz uma bomba. Ou computador. Ou máquina de barbear… Gaste um turno inteiro e de 1 a 5 PMs, e faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, consegue fazer uma invenção.

Enquanto usa a invenção, você recebe um aumento de +1 em uma característica (exceto H) ou uma Vantagem de 1 ponto para cada PM gasto, mas a invenção dura apenas H+1d turnos antes de se desmontar em uma pilha inútil de sucata.

Ciborgues

Na Cidade de Sucata, "ciborgue" é como são chamadas pessoas que tenham corpos ciborgues completos, sendo humano apenas o sistema nervoso central (cérebro e medula dorsal). Pela lei da Fábrica, o cérebro é considerado uma pessoa, enquanto o corpo é sua propriedade. Assim, destruir completamente o corpo de um ciborgue não é assassinato, mas sim destruição de propriedade; a destruição da cabeça ou cérebro é chamada "assassinato de cérebro", aumentando assim a recompensa oferecida aos Caçadores pela morte do homicida.

Estilo é tudo! A Cidade de Sucata é uma selva futurista. Assim, não espere encontrar lá ciborgues que copiem fielmente a aparência humana — modelos como Alita (Gally), a protagonista do mangá e do filme, são a exceção e não a regra. A maioria dos ciborgues lembra mais uma máquina de guerra, um guerreiro bárbaro, uma banda de *heavy metal* ambulante ou tudo isso junto: espinhos e correntes pendurados pelo corpo, grandes brasões agressivos, corpos esculpidos e pontas ou lâminas chamativas. Mesmo aqueles que ainda conservam partes humanas preferem enfeitá-las com tatuagens e piercings, transformando suas cabeças em máscaras tribais. Pense assim: se você pode evitar encrenca usando sua aparência para dizer que é mau, porque não fazê-lo?

Qualquer personagem com uma característica acima de 1 obrigatoriamente possui partes biônicas; você só é considerado humano neste cenário se não tiver partes biônicas. A maioria dos personagens deve escolher entre as Vantagens Únicas Androide ou Ciborgue, levando em conta as mudanças a seguir:

Opções restritas ou proibidas

O mundo de *Alita, Anjo de Combate* não comporta algumas opções do *Manual 3D&T Alpha* — enquanto em outros casos, basta mudar o conceito de "magia" para "altíssima tecnologia" e seguir o jogo. Em caso de dúvida, o julgamento do mestre é final!

Poder de Fogo: como armas de fogo e afins são extremamente raras nesse cenário, poucos personagens terão pontos na característica Poder de Fogo; além disso, todos os personagens tem a desvantagem Munição Limitada, sem receber pontos por ela.

Vantagens Restritas: Genialidade (apenas para técnicos e cyber-doutores), Tiro Múltiplo e Tiro Carregável (disponíveis apenas a critério do mestre).

Vantagens Proibidas: Alquimista, Arcano, Clericato, Elementalista, Familiar, Magia Branca, Magia Elemental, Magia Negra, Paladino, Riqueza, Xamã.

Vantagens Únicas Proibidas: todas, exceto Androide e Ciborgue.

Desvantagens Proibidas: Fetiche, Interferência Mágica, Poder Vergonhoso.

Androide (–1 ponto): neste cenário, representa um corpo ciborgue completo. Você pode ser afetado normalmente por poderes que afetam a mente, pois tem um cérebro humano. Além disso, não pode se fazer passar facilmente por humano (o pessoal da Cidade de Sucata sabe identificar androides muito bem). Você ainda precisa dormir, mas não comer ou beber. Como um Construto, você só pode recuperar Pontos de Vida com conserto.

Ciborgue (–2 pontos): representa um corpo humano com partes biônicas, a situação de praticamente todo mundo na cidade. Você não tem nenhuma das Imunidades de um Construto e é considerado um Construto Vivo (metade dos seus PVs são "orgânicos").

Gladiadores

São ciborgues gigantescos, com três metros de altura ou mais, que se despedaçam em combates de arena transmitidos para toda a Cidade de Sucata. Alguns combates giram em torno do esporte conhecido como *motorball*, cujo objetivo é levar uma pesada esfera motorizada até a linha de chegada... ou ser o último competidor de pé no campo de batalha. Esses combates são o entretenimento mais popular na Cidade de Sucata, e os Gladiadores são verdadeiras celebridades.

A maioria deles são psicopatas viciados em adrenalina, com a cabeça cheia de drogas psicoativas — mas alguns poucos são guerreiros honestos e honrados. De qualquer forma, ter um corpo de Gladiador torna você muito poderoso e influente, pois garante que muita gente o tema e obedeça. Some a isso o fato de que a própria Fábrica patrocina as lutas e corridas e fornece corpos para novos gladiadores. Resultado: grande parte do poder na Cidade de Sucata gira em torno destes guerreiros monstruosos (que devem obrigatoriamente ter as desvantagens Modelo Especial e Monstruoso).

Muitas gangues de contrabandistas de peças e órgãos, arruaceiros e outros criminosos são lideradas por Gladiadores, ou alguém que tenha conseguido um de seus corpos. Cientistas poderosos também constroem corpos desse tipo para seus próprios fins (como Makaku, no mangá), e alguns apostam que a Fábrica está por trás disso também. Isso levanta a hipótese de que, em última instância, a cidade voadora de Zalem é a responsável por fornecer corpos de gladiadores para criminosos, a fim de perpetuar a miséria e o perigo nas ruas da Cidade de Sucata, mantendo o controle sobre a população.

Existem também grupos revolucionários liderados por gladiadores honestos, que revoltam-se contra a Fábrica e decidem tentar mudar as coisas. Eles promovem ataques contra indústrias, roubam peças e comida para o povo, e até planejam como derrubar Zalem — o que estão muito longe de conseguir...

Gladiadores seguem as mesmas regras para outros personagens, mas são muito mais fortes — os guerreiros mais poderosos neste cenário! Considere criá-los como NPCs com 12 ou mais pontos, concentrados em características e vantagens como Aceleração, Adaptador, Ataque Especial, Energia Extra e Membros Elásticos. O corpo ciborgue de um Gladiador está entre as coisas mais cobiçadas deste mundo.

É claro que você pode lutar na arena *sem* possuir um corpo tão poderoso — afinal Gladiadores ganham 100.000 Chips por luta ou corrida vencida, e milhões quando vencem um campeonato. Só não é muito seguro...

Armas e equipamentos para ciborgues

Durante a criação do personagem, itens podem ser comprados apenas com pontos. Por exemplo, um conjunto de rodas e propulsores que aumentam sua velocidade podem representar a vantagem Aceleração. Mais tarde, em campanha, você pode comprar itens com dinheiro ou Pontos de Experiência. Diferente das regras normais, cada 2.000 Chips equivalem a 1 ponto de personagem. Portanto, comprar uma melhoria biônica equivalente a uma Vantagem custa o mesmo preço da Vantagem x 2000. Um dispositivo de Invisibilidade custaria 4.000 Chips. O custo para instalar as melhorias varia, mas tende a ficar por volta de 1/10 do próprio valor do item. Alguns dispositivos podem ser instalados em compartimentos secretos (a critério do Mestre) por 2000 Chips extras. Alguns exemplos de partes biônicas são apresentados a seguir:

TESOUROS ANCESTRAIS

Ampliadores de Reflexos: uma melhoria popular, mas perigosa, que liga o corpo cibernético ao cérebro, tornando-o emocionalmente instável. Pode equivaler a aumento em Habilidade; às vantagens Aceleração, Área de Batalha, Ataque Múltiplo, Deflexão e Teleporte; e às desvantagens Fúria, Insano e Poder Vingativo.

Armadura: além da característica de mesmo nome, também pode ser representada pelas vantagens Pontos de Vida Extras e Resistência à Magia.

Armas Implantadas: vários tipos de armas podem ser implantadas nos braços de um ciborgue. Qualquer arma simples (espada, faca, martelo...) se beneficiará da força do ciborgue, mas existem coisas mais violentas, digo, interessantes, como a serra elétrica de alta velocidade, tentáculos flexíveis, garras, espinhos e o terrível "corta-e-mói" (uma mão mecânica perfeitamente funcional, que pode se transformar em um enorme tentáculo segmentado em pequenas lâminas vibratórias que causam um estrago horrendo). Podem equivaler às vantagens Adaptador, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membros Extras e Toque de Energia.

Zalem

A cidade voadora é o centro das atenções de muita gente na Cidade de Sucata; daqueles que a odeiam, invejam, planejam sua queda. A única coisa que liga Zalem ao solo são os tubo-elevadores, e ninguém tem ideia de como chegar lá — veículos voadores são totalmente proibidos.

A única presença que Zalem tem na Cidade de Sucata é na forma dos já mencionados "Cilindros" — pequenos robôs que servem os interesses da Fábrica e da cidade flutuante, e basicamente governam a cidade recebendo ordens lá de cima. Destruir um deles é muito fácil. Infelizmente, ter uma recompensa bem alta por

sua cabeça depois de fazer isso é ainda mais fácil. Então não se meta com eles!

Rumores falam sobre como Zalem tem uma tecnologia além de tudo que já se viu, e que na verdade ela não flutua — e sim sobe até o espaço, onde é sustentada por uma base orbital. Fala-se sobre um mundo maravilhoso no espaço, feito só para os que vivem em Zalem. E também, fala-se sobre como, um dia, a cidade irá cair e todos poderão alcançar esse mundo.

Contudo, o boato que mais preocupa os revoltosos é que Zalem estaria preparando um programa para recrutar ciborgues habilidosos nas ruas da Cidade de Sucata, para transformá-los em agentes da cidade flutuante — armados até os dentes com armas de fogo poderosíssimas, e capazes de derrubar em segundos qualquer Gladiador. Temendo ser ainda mais oprimidos, grupos de Guerreiros Caçadores têm planejado meios de impedir que isso aconteça.

Os Subterrâneos

Do mesmo modo que Zalem, a Cidade de Sucata despeja seu lixo nas grande cavernas labirínticas dos Subterrâneos. Rumores não faltam sobre o que existe lá embaixo — como ruínas de uma civilização do passado e coisas do tipo.

O que existe de fato nos subterrâneos são as criaturas conhecidas como Mutantes. Cada vez mais numerosos e perigosos, eles têm aparência humanoide, mas são horrivelmente deformados. Têm enormes olhos leitosos, pele escamosa e garras.

Antes de classificá-los como simples acidentes genéticos, deve-se notar que eles têm uma línguagem e, aparentemente, cultura próprias. Seriam eles os remanescentes das civilizações antigas, anteriores à guerra que criou o Grande Deserto? Todos tremem ao pensar nisso, e ainda mais quando percebem que cada vez mais Mutantes encontram o caminho para a superfície e rondam as ruas à noite, atacando transeuntes — um problema que rende 10.000 Chips por cabeça de Mutante para o Caçador que decidir enfrentá-lo. Estariam eles se revoltando? Quantos deles existem lá embaixo? Estariam tentando tomar a cidade? Uma recente expedição para as cavernas, feita por um bando de Caçadores loucos por lucro, nunca retornou…

Mutantes podem se passar por humanos facilmente onde há pouca luz — e, quando se percebe a verdade, já é tarde. Eles são muito perigosos, e um grande problema até para Zalem. Quais seriam os planos da cidade flutuante em criar guerreiros mais poderosos? Manter o povo na linha, ou exterminar os Mutantes? E será verdade que os Mutantes guardam algum segredo sujo de Zalem em suas cavernas?

Em regras, mutantes têm no mínimo F3, H3 e Ataque Especial (F, corte). Há rumores sobre Mutantes que podem mudar de aparência, voar ou esticar seus membros.

O Grande Deserto

Além da Cidade de Sucata existe um deserto (até onde se sabe) sem fim. Todos culpam Zalem e as "guerras do passado", sobre as quais ninguém sabe muita coisa, por sua criação.

No Grande Deserto se escondem gangues de criminosos e grupos revolucionários que desejam manter-se livres da influência de Zalem. Alguns aventureiros dizem ter encontrado indícios de civilizações avançadíssimas em ruínas, e restos de uma tecnologia incrível.

Existem ainda grupos de Caçadores que desistem da vida na Cidade de Sucata para viver como nômades no deserto, perseguindo uma mítica "terra prometida" tecnológica, onde os povos do passado ainda vivem. Ninguém dá muita atenção a eles, mas — os céticos aceitem ou não — uma das poucas chamas de esperança em tempos recentes veio do Grande Deserto…

ALITA, Anjo de Batalha

Um técnico, cyber-doutor e cientista totalmente humano, chamado Ido, fez uma descoberta no deserto há alguns anos. Um corpo ciborgue avançadíssimo. Vestido como soldado, jazia ao lado de uma nave de guerra em ruínas (levando a crer que, um dia, houve uma batalha no céu). Não se parecia com nada que havia sido visto antes.

Ido o estudou, e, ao perceber que era um instrumento de guerra, o escondeu. O corpo "Berserker", como ele o chamou, ficaria escondido em seu laboratório até anos mais tarde — quando ele encontrou os restos intactos de uma androide, que chamou de Alita e adotou como se fosse uma filha.

Alita, porém, não queria viver como uma garotinha. Quando descobriu que Ido fora um Guerreiro Caçador no passado, derrotou um Mutante exibindo a lendária técnica perdida Panzer Kunst — que teria sido desenvolvida por androides há centenas de anos. Alita registrou-se como Caçadora, e enfrentou o psicopata cibernético Makaku, um dos mais perigosos da Cidade de Sucata. Teve seu corpo destruído.

O Dr. Ido o substituiu pelo corpo Berserker guardado há tanto tempo, e Alita tornou-se uma guerreira sem igual. Ela possui lembranças parciais de uma misteriosa "infância", e um instinto guerreiro que até agora foi incapaz de compreender. Mais tarde derrotou Makaku e livrou a Cidade de Sucata de sua ameaça.

O papel de Alita será sem dúvida grandioso — mas qual será? Que segredos sobre o passado e sobre Zalem estariam guardados em seus bancos de memória, e no misterioso corpo Berserker? Alita pode ser o início de uma grande mudança para a cidade flutuante e a pilha de sucata abaixo, quando o passado retorna na forma de uma guerreira poderosa e cheia de perguntas…

20N; F4, H5, R4, A2, PdF0; 30 PVs, 20 PMs; Androide; Aparência Inofensiva, Aceleração, Adaptador, Patrono (Dr. Ido), Boa Fama, Esportes, Pontos de Vida Extras; Código dos Heróis, Protegido Indefeso.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

sobre texto original de Victor R. Fernandes

TESOUROS ANCESTRAIS

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no ***canal da Jambô no YouTube***.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

FENOMENAL FUGA DE UM FORMIDÁVEL FURDUNÇO!

Quando a Guilda do Macaco se uniu a Lady Ayleth, anos atrás, para ajudar a desvendar uma conspiração no reino de Yuden, não imaginava que chegaria a viver tantas aventuras. Nem que elas corriam o risco de terminar.

A conspiração cresceu. Levou ao poder Hermann Von Krauser, o General Máximo, líder dos puristas, que declarou guerra não só as nações do Reinado, mas a todas as raças não humanas.

Os heróis da Guilda — o leal cavaleiro Lothar Algherulf, o regredido bárbaro Klunc, o alegre bardo Kadeen e o escorregadio pirata Nargom — uniram forças dos reinos de Bielefeld e Deheon para enfrentar os fanáticos puristas. Durante o combate decisivo de exércitos, se infiltraram no quartel general do inimigo e lutaram contra Von Krauser em pessoa.

Perderam. Kadeen foi morto. Lothar e Klunc capturados. Mas Nargom conseguiu fugir, levando o mapa mágico do vilão. Tudo parecia perdido e, no entanto, a esperança resolveu assumir a forma do mais improvável dos heróis.

Um pirata.

Episódio 60 – Nargoleth returns

Nargom deixa a tenda de comando do General Máximo pelo mesmo lugar que entrou: pela frente. Vestido com uniforme de soldado purista e máscara de tripulante de colosso de guerra, não tem problemas ao passar por oficiais e relatar o que ocorreu. Nem ao menos mente: invasores chegaram até Von Krauser, e o general lidou sozinho com a ameaça. Enquanto distrai os soldados com palavras, o pirata esconde o mapa mágico sem dificuldade.

Após mil peripécias, e a façanha de atravessar o caos da batalha sendo ameaçado por bolas de fogo, projéteis de catapulta e soldados de ambos os lados, Nargom consegue voltar ao território controlado por Bielefeld onde encontra um rosto familiar coberto do sangue dos inimigos.

É Lady Ayleth. A aristocrata guerreira. (E seu amor, brevemente confessado durante o episódio vinte e sete!)

Nargom e Ayleth entregam o mapa ao comandante das tropas aliadas, o sumo-sacerdote da justiça, Sir Alenn Toren Greenfeld. O mapa não é o bastante para mudar a maré da batalha, mas é suficiente para impedir um massacre.

Sir Alenn Toren agradece os esforços de Nargom e lamenta o destino dos heróis da Guilda, mas explica a impossibilidade de resgatá-los — ele precisa evacuar as tropas.

— São heróis! — argumenta o pirata, mas o cavaleiro é inflexível. Após olhar os mortos no campo de batalha, sentencia:

—Todos são heróis aqui.

Curado por clérigos, porque o sumo-sacerdote é demasiadamente especializado nas artes da guerra, Nargom de novo decide desafiar a sorte e volta para salvar seus amigos, dessa vez, acompanhado por Lady Ayleth.

Enquanto isso, em masmorras previamente exploradas do quartel inimigo, presos e sem seus equipamentos, Lothar e Klunc despertam. Em confusão e desorientação por causa do ataque que liquidou a maior parte de sua cúpula de comando, os puristas cometem dois erros: subestimam a força prodigiosa de Klunc e deixam que Lothar permaneça com seu braço de ferro mágico. Tomados de pesar pela morte de Kadeen — e do nobre corcel Trebuchet — os heróis quebram suas correntes e libertam-se bem a tempo de escapar de um troll das cavernas.

Eles encontram goblins carregando caixotes e tentam reaver seu equipamento, mas são atacados por um soldado. Ele é vencido por punhos metálicos e abraços esmagadores, mas Lothar e Klunc, já feridos de batalhas anteriores, estão numa situação desesperadora.

Quando finalmente tentam fugir da tenda de comando, são encurralados por Alyssa — guerreira temível e serva do General Máximo.

Episódio 61 – O Ataque do Casal do Interior

Nargom e Lady Ayleth chegam a tempo de confrontar Alyssa e resgatar seus amigos. Mas assim como o amor, as coisas não são fáceis. Ainda bastante feridos, os heróis se recobram como podem. Klunc volta às suas origens e luta empunhando o corpo do soldado que abateu no episódio anterior. A luta é acirrada e parece que tudo pode acontecer.

Tudo mesmo: um aventureiro elfo surge na tenda de comando e logo demonstra estar do lado da Aliança do Reinado, auxiliando os heróis com magias arcanas. Ele conjura uma parede de chamas entre a Guilda e os puristas. Alyssa salta sob a muralha com graça felina, mas logo se vê isolada do restante de seus soldados.

Aproveitando a chance, os heróis da Guilda finalmente conseguem fugir.

Episódio 62 – Ayleth rainha, Lothar nadinha

Após a fuga, os heróis da Guilda lidam com a perda. E o fato das manobras de guerra do General Máximo terem nomes exóticos como Invólucro Supremo e Ataque Bi-Frontal!

Para o espanto de Lady Ayleth, Lothar parece estar mudado, adotando uma personalidade pragmática e amargurada depois do conflito.

— Era só um cavalo — chega a dizer de sua antiga montaria, Trebuchet, caída em combate.

No meio de várias discussões os heróis seguem o conselho de Aeripharian, o elfo mago que os salvou, e descansam, após se esconder no pântano. Lady Ayleth conversa com Nargom, demonstrando preocupação com o comportamento de Lothar.

No dia seguinte, o grupo reencontra a bruxa e famigerada recrutadora de aventureiros, Raven Blackmoon, que conheceram dez anos atrás, quando viajaram acidentalmente para o passado de Arton.

Raven traz a notícia de que ainda é possível salvar a desaparecida Rainha Shivara Sharpblade. Capturada por uma raça de trolls inteligentes do subterrâneo, ela foi enviada por um ritual religioso ao plano da divindade que cultuam. Uma complicação: os trolls veneram duas divindades distintas e Shivara pode estar presa tanto no mundo de Sombria, lar de Tenebra, deusa da noite, quanto em Chacina, covil de Megalokk, deus dos monstros.

O grupo se vê num dilema — deve ir até a Caverna do Saber, onde o Helladarion, sumo-sacerdote da deusa do conhecimento, pode ter a resposta sobre qual mundo a rainha-imperatriz foi parar? Ou devem encontrar Sir Alenn Toren e deixar as lideranças do Reinado participarem na solução do problema?

Lothar tem outro plano. Um plano digno de sua metade mais sombria, à qual ele parece estar revertendo agora — apenas ignorar o fato e dar um golpe, assumindo a liderança do Reinado e preparando sem delongas um contra-ataque aos puristas.

Lady Ayleth questiona as ações dele, mas o paladino chega a elogiar as táticas dos puristas e toma um esporro lendário do próprio Nargom.

Quando Ayleth acusa Lothar de traição, ele invoca seu título:

— Lembre-se Ayleth que sou conde, enquanto você, é baronesa!

— Posso ter nascido baronesa, Lothar. Mas Shivara sagrou-me líder de um reino.

Lembrado de que está diante da rainha regente de Svalas, Lothar silencia e finalmente cede diante do plano dos companheiros.

Os heróis da Guilda decidem partir para a Caverna do Saber. Mas conseguirão a resposta que tanto querem?

E mesmo se Shivara Sharpblade voltar, sua liderança será o suficiente para vencer os puristas?

Encontre as respostas para essas perguntas nos próximos episódios da Guilda do Macaco!

Aeripharian, o professor élfico

Confira a história e a ficha do novo personagem de **Rogerio Saladino**, tais quais foram enviadas ao Mestre.

Aparência

Apesar de ter mais de duzentos anos, Aeripharian aparenta no máximo vinte cinco ou trinta anos em termos humanos. Tem rosto angular com olhos cinzas e sobrancelhas arqueadas. Os cabelos também são acinzentados ou prateados, dependendo do dia. (Há quem diga que o elfo muda a cor dos cabelos com magia!). Eles são mantidos relativamente curtos, o que é raro entre elfos, mais curtos na base da cabeça, um pouco mais longos no topo, com franja jogada de lado.

Aeripharian é alto, magro, mas usa roupas sob medida que o fazem parecer mais imponente, algo que providenciou quando se tornou professor na Academia Arcana — mantos, capas, camisas, faixas, calças folgadas, botas resistentes e confortáveis, geralmente em tons de vermelho. Carrega seu indefectível organizador de escritos no ombro — uma pasta de couro que pode ser enrolada para guardar pergaminhos. Isso quando não pede para seu aprendiz carregá-la. O professor elfo também leva itens mundanos em suas aventuras, um arco curto e espada curta, herança de família, além de um bordão que raramente usa. Costuma dizer que as pessoas não respeitam um mago sem bordão...

Raramente usa luvas, deixando as mãos longas sempre à mostra, e, quando faz magias, tem o hábito de "arregaçar as mangas", o que não tem efeito nenhum na própria magia, mas foi um hábito adquirido na vida de aventureiro.

Personalidade

Professor da Academia Arcana por anos, Aeripharian é inteligente e curioso. Analisa muito tudo o que lhe dizem ou o que descobre. Escreveu vários estudos sobre diversos assuntos e pelo menos metade deles está inacabado, pois se perde no meio e acaba pulando pra outra coisa!

Seu lado acadêmico o deixa distraído do mundo real e o faz divagar em momentos inadequados pensando nas consequências e ramificações de alguma informação que tenha descoberto — nada grave, ele pode ser trazido de volta ao assunto com facilidade. Apesar das distrações, Aeripharian tem momentos de lucidez e atenção quase sobrenaturais, com a habilidade de chegar a conclusões e soluções geniais para problemas bem complicados.

Contrariando a noção de que elfos não se envolvem em nenhum assunto realmente importante em Arton, o professor tem opiniões bem fortes a respeito de vários dos grandes males do mundo. Dizem que foram essas opiniões que teriam chamado a atenção de Talude, o Mestre Máximo da Magia. Aeripharian é voz constante nas discussões sobre a participação da Academia Arcana em conflitos e na solução de ameaças.

Histórico

Quando jovem, Aeripharian desejava aprimorar seus conhecimentos arcanos e foi incentivado por seus pais a conhecer novos centros de estudo, como Wynlla e Valkaria. Depois de alguns anos como aventureiro buscando textos antigos em ruínas e masmorras, foi atrás de mais informações sobre suas descobertas e magias aprendidas. Como gostava de explorar cada aspecto de suas habilidades, acabou estudando por anos com arcanistas, especializando-se no uso da magia para a alteração de elementos físicos do mundo e de seus habitantes.

Para ele, alterar é uma forma de compreensão e de se aprimorar cada vez mais. Esse interesse o levou a fazer uma extensiva pesquisa sobre a escola de magia da Transmutação, quando passou algum tempo pesquisando e consultando livros da Academia Arcana, que teve acesso em circunstâncias especiais. Travou longas conversas com o próprio Talude e foi convidado a lecionar na Academia.

Aeripharian é um grande amigo de Vladislav Tpish, do Mestre Ignatus e Lady Esplenda. Recentemente, reencontrou seu irmão mais novo, que estava se aventurando por Arton, e que ficou conhecido como "o elfo arqueiro que usa máscara para cobrir o rosto". Esse reencontro teria sido arranjando acidentalmente por Katabrok, amigo aventureiro de Vladislav Tpish.

Quando Yuden declarou guerra, Aeripharian foi um dos primeiros professores a defender veementemente ações mais incisivas da Academia, apoiando a defesa do Reinado, e a se voluntariar para participar como agente de campo — coisa que não fazia há muito tempo.

Aeripharian: elfo, Transmutador 7/Professor de Magia 5, CB; Médio, desl. 9m; PV 42; CA 23 (+6 nível, +2 Des, +3 braçadeira, +2 anel); corpo-a-corpo: bordão +3 (1d6+6); à distância: arco curto +8 (1d6+6) ou toque à distância +11 (dano por magia); hab. escola proibida (abjuração), ensino básico, aprendiz, ensino médio; Fort +9, Ref +10, Von +11; For 10, Des 14, Con 12, Int 25, Sab 12, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (Arcano) +24, Conhecimento (Planos) +22, Conhecimento (Religião) +19, Identificar Magia +26, Iniciativa +8, Ofício (Alquimia) +22, Percepção +19; Estender Magia, Expert em Varinha, Foco em Arma (arco curto), Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Foco em Raio, Magia Duradoura, Mago Nato, Poder Mágico, Tese Arcana de Graduação, Transmutações Econômicas, Transmutações Poderosas, Usar Armas Simples, Vontade de Ferro; Desvantagem: Maricas (–2 em combate corpo-a-corpo).

Grimório: 0 — *abrir/fechar**, *consertar**, *detectar magia*, *mãos mágicas**, *raio de ácido*; 1° — *aumentar pessoa**, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *recuo acelerado**, *reduzir pessoa**; 2° — *alterar-se**, *astúcia da raposa**, *crânio voador de Vladislav*, *patas de aranha**, *reflexos*; 3° — *forma gasosa**, *imobilizar pessoa*, *lâmina afiada**, *combustão em massa*, *respirar na água**, *velocidade*; 4° — *aumentar pessoa em massa**, *confusão*, *moldar rocha**, *muralha de fogo*; 5° — *metamorfose tórrida**, *muralha de energia*, *vôo prolongado**; 6° — *carne em pedra**, *desintegrar**, *esfera gélida*. *PM:* 39 (–1 PM no custo de todas magias, por conta de Mago Nato). *CD:* 19 + nível da magia. *Magias de transmutação (–1 PM para lançar, CD 21 + nível da magia).

Equipamento: *anel de proteção +2*, *braçadeiras da armadura +3*, *manto da resistência +2*, 10 pergaminhos arcanos (2 de 3° nível, 3 de 2o° nível e 5 de 1° nível), 5 poções de curar ferimentos graves, 1 *poção de agilidade do gato*, varinha de mitral (+1 crítico), *varinha de ataque certeiro* (50 usos, +20 ataque), *varinha de sorte súbita* (25 usos, escolhe 10) organizador de pergaminhos, caixa para poções, pergaminhos em branco (10 folhas), tinta e pena, 5 velas.

DAVIDE DI BENEDETTO

Arte de Samuel Marcelino

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abner Wesley Bernardes
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Henrique Leme Inácio
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno P Galbes
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Santos
Caio Vinícius
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Christopher Pavan
Clayton Varela

Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Dahmer Duarte Maggion
Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Freitas
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sales De Carvalho Erlich
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Dark
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Kaneda
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Dutra De Carvalho
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Guimarães
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel “Mortyiz” Felipe
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gelson Denian De Souza
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Prata
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Tamamoto
Guilherme Teixeira
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Castro
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Icaro Dos Santos Da Silva
Igor Matheus
Igor Nathan Silva Da Felicidade
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Victor Da Silva Braz
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas Koga Genovez
Lucas Linki
Lucas Paganine
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nola
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Schubert
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Amilton De Souza
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Mauricio Pacces Vicente
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nicholas Ataide Minora
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio Andrade
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Rocha Figueiredo
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Ximendes Gonçalves
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Ricardo Batista
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samir Valcácio
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Shur Stephano
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Talles Magalhães
Thais Rodrigues Viana
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Bernard De Oliveira
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Druciak Regis
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Willyara Dos Santos Amorim
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Acciraum
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Iovance
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cezar Letiere Martins
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Fernandes Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogenes Silva
Diogo Ramos Torres
Diogo Souza Da Silva
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Rodrigues Meurer Marques
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Vieira Cândido Da Silva
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Erick V Farias
Estevão Costa
Evandro Silva
Ewerton Seixas
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado

Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando A. A. Godoi
Fernando Abdala Tavares
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Machado Abbagliato
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Moura
Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Pretto
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Ricardo Valente Mendes
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Brinca
Leandro Casanova
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Cesar
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Maria Do Socorro Gomes Alves
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Nathan Gurgel
Neto Andrade
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Omar Cheidde Chaim
Pablo Urpia
Patrício Correa
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Marques Feitosa
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael J Maciel
Rafael Lima
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Menezes Cordeiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stefano Calis
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Vitoria
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wicttor Picanço Rios
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Aqui e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação de Ricardo Mango para a ilustração do conto *Eu ainda estou aqui*, também disponível como fundo de tela extra.

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS